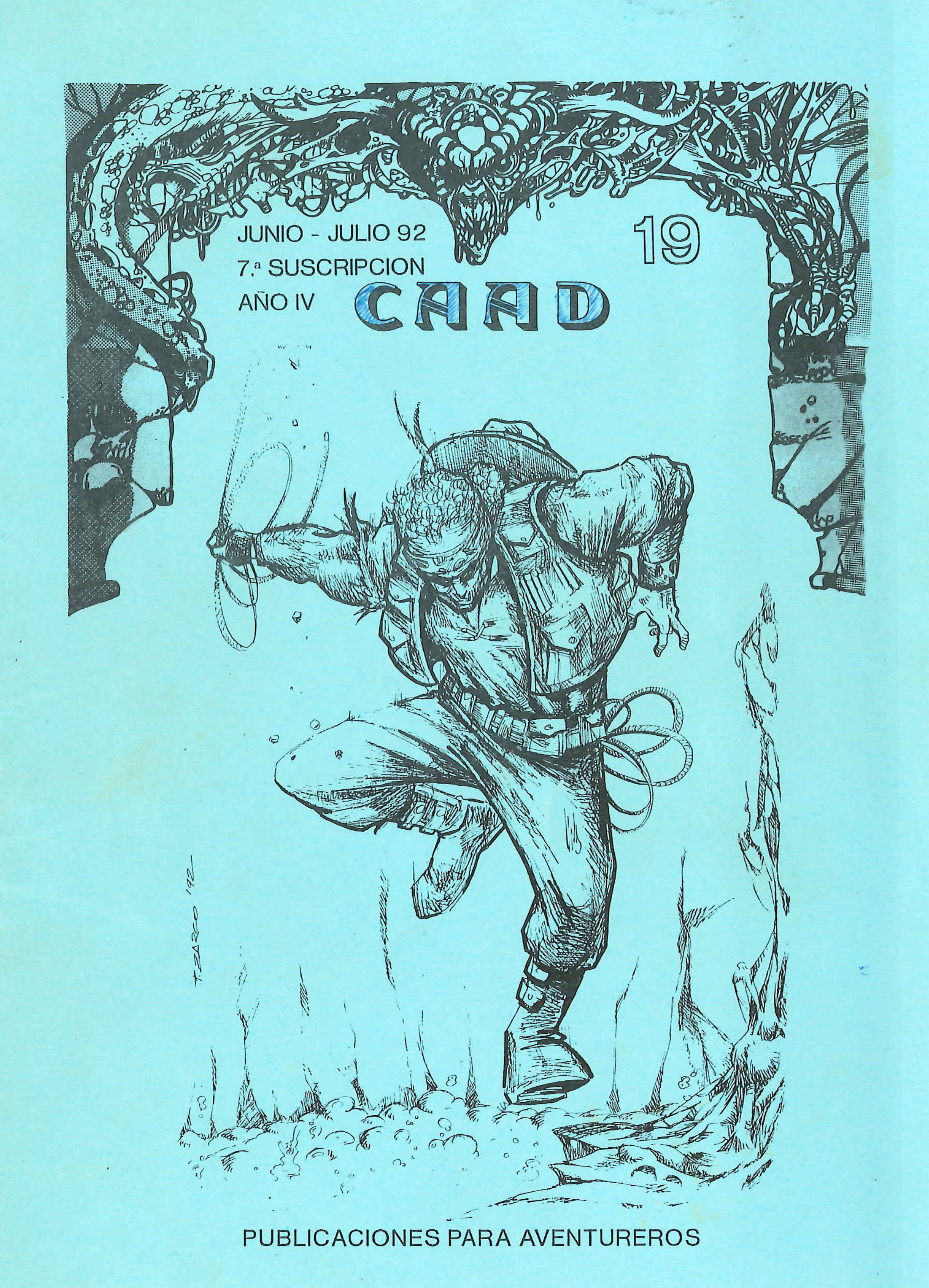
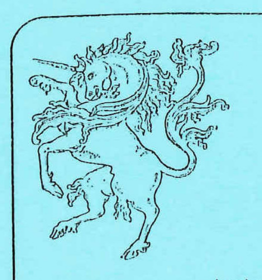

JUNIO - JULIO 92
7.ª SUSCRIPCION
AÑO IV
CAAD
19
PUBLICACIONES PARA AVENTUREROS






DIRECTOR
Juan J. Muñoz Falcó
SUDDIRECTOR
Jorge Fuertes Alfranca
MAQUETACIÓN
Antonio Fernández Giménez
ILUSTRACIONES
Paco Zarco
REDACTORES
Javier San José - El Maestro Aventurero
JJ Game Master - Kulu - Oliver F.A.
COLABORADORES
Juan A. Pereira - Raúl Alvarez García - Pedro Amador López
Vicente Gómez Rodríguez - King Graham - Antonio Jara
Fernando Arroyo Andreu - Francisco Bretones - Josep Coletes
Javier Pérez - Francisco Javier

*Club de Aventuras AD - Apartado de Correos 319 - 46080 VALENCIA*

# EDITORIAL

Saludos, aventureros. Seguramente leéis ésto con un buen bronceado tras un merecido descanso estival. Probablemente ahora estéis estudiando o trabajando, y para intentar alegraros algo, junto con el **CAAD 19** que tenéis en las manos os mando el tercer número extra del **CAAD**. Espero que os agrade y os sea de utilidad.

Como podéis ver en el sumario, hay una interesante sección para crear una "HELP-LINE" o línea de ayuda telefónica entre aventureros. Hace unos años, en UK, eran bastante frecuentes y resolvieron muchos quebraderos de cabeza (y algún que otro intento de suicidio). Os recomiendo que leáis la sección.

Y desde estas mismas líneas os quiero hacer una proposición, en vista de las numerosas cartas que solicitaban un apartado de relatos en el **CAAD**. Se trata de un concurso de narrativa fantástica, en el que todos podéis participar. Puesto que deseo que vosotros colaboréis en él, y no sólo como participantes, vais a redactar las bases del concurso. ¿Cómo? Simplemente especificando la extensión, tema y estilo de los escritos que se manden. También debéis decir quién será el jurado (entre gente a la que votéis o que se ofrezca), que criterios usara ése mismo jurado, las fechas y los premios. Yo haré un resumen de las cartas que mandéis y en poco tiempo tendremos todo listo para crear el *Primer Concurso de Narrativa Fantástica del CAAD*... y todo gracias a vosotros.

Siguiendo con el tema, quiero poner en conocimiento vuestro otra iniciativa. En este caso de una multinovela. Probablemente será un término desconocido para la mayoría de vosotros, pero en seguida lo explico. En pocas palabras, se trata de lo siguiente: Iniciar un relato, historia o cuento. Al llegar al final del primer capítulo, el autor deja de escribir. Un nuevo autor toma la historia donde el otro la dejó y escribe otro capítulo, manteniendo más o menos la historia y protagonista, pero pudiendo escribir lo que desee, pasando el relevo a un tercer autor, y así indefinidamente. La historia resultante es lo más fantástico que imaginarse pueda.

El proceso a seguir en el **CAAD** sería como sigue: Espero a que vosotros me mandéis vuestros capítulos, de los que escogeré uno (no digo cómo). Se publica, y tras leerlo, todos a escribir de nuevo a partir de lo leído, es decir, siguiendo (más o menos, que ahí está la gracia) el argumento del anterior. La extensión en el **CAAD** sería de UNA página como mínimo y TRES como máximo. El único problema que encuentro es escoger una continuación entre la de todos aquellos que quieran participar... puesto que no quiero (y no debo) ser juez único, de nuevo recurro a vosotros para que propongáis soluciones. He pensado en un jurado de CINCO miembros al que se remitiría por correo una copia de cada relato, y que por votación escogerían el ganador. Espero vuestras sugerencias para escoger a los miembros o de cualquier otro tipo.

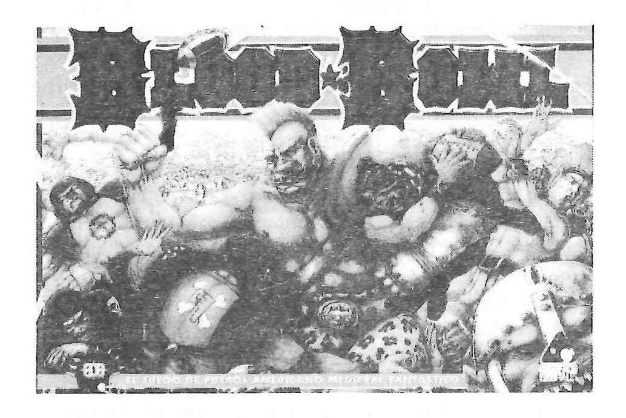
Vayamos ahora con lo que ya incluye este **CAAD**. Tenemos una nueva e interesante sección sobre libro-juegos, hábilmente dirigida por *Óliver F.A.* Continuamos con el informe sobre la ***ORIGINAL II***, viendo la estructura general de ambas partes y conociendo a algunos de sus protagonistas. El prolífico *Javier San José* inicia una nueva sección sobre programación de aventuras. Trata sobre los aspectos lógicos y técnicos de la programación, sin limitarse a un ordenador o un parser específico, con valiosos ejemplos. Los chicos de *Peñazo Soft* nos cuentan su idea de ver la aventura y la filosofía de su compañía. Nueva sección participativa... Preguntas y Respuestas... sin resolver. Animaos a responderlas, que algunas son muy fáciles. La sección del emulador de Spectrum da un paso de gigante, con una enorme cantidad de aventuras donde escoger, además de incluir nueva sección de dudas sobre el mismo emulador.

Bueno, como podéis ver, este **CAAD** no tiene desperdicio... se han aumentado las secciones que necesitan de vuestra colaboración, y espero contar con ella. Nos vemos en el **CAAD XX**. ¡Hasta pronto!

*Juan J. Muñoz Falcó*

# BLOOD BOWL: REGLAS NORMALES Y AVANZADAS.

Por... Kutu



Algunos de vosotros recordaréis el primer artículo de ***Blood Bowl*** que se presentó en **CAAD** hace ya bastante tiempo. Pues bueno, como se suele decir, las cosas cambian; hace tiempo lo que estaba en España y comenté era la edición francesa del juego, ahora ya tenemos nuestra versión en castellano, con la insuperable ventaja de que es la reformada sobre la tercera edición inglesa del mismo juego.

Lo básico del juego continúa siendo lo mismo: machacar al contrario, placarlo y marcar tantos "*touch down*". Lo que cambia es la diversidad de jugadores y jugadas que se pueden efectuar. Los jugadores son los de siempre: corredor (*blitzer*), bloqueador (*blocker*), lanzador (*thrower*), receptor (*catcher*) y línea (*lineman*) a los cuales se les añade ahora otro jugador, el pateador (*kicker*). Los jugadores con las reglas nuevas pueden efectuar bloqueos múltiples, con lo que varios jugadores pueden golpear a uno solo; juntando las fuerzas y las facultades, hay algunas nuevas, como por ejemplo: golpe poderoso (baja en uno la armadura y sube en uno las heridas), salto (se puede saltar por encima de un jugador caído), dureza (reduces en uno la tirada de heridas), etc.

Las reglas completas aparecen en dos libros de la serie ***Blood Bowl***, llamados respectivamente *Star Player* y *Companion*, el primero sirve para hacer el equipo con los jugadores estrellas y el segundo para efectuar las ligas por confederaciones, grupos de cuatro o seis equipos englobados en una liga interna para luego juntarse con los campeones de las diferentes confederaciones y efectuar una liga a un solo partido para

determinar cual es el campeón de la liga. En estos momentos estamos comenzando una liga de veinticuatro equipos, esperamos acabarla en un plazo relativamente corto, de seis a ocho semanas. Los partidos se juegan de partido semanal en un día determinado. Lo que normalmente ocurre con la gente, para efectuar unas ligas tan largas y complicadas, es quedar con cada jugador cada día y contar con un lugar fijo y seguro en el cual efectuar los partidos. No siempre es posible para todos quedar el mismo día, a veces, hay que crear medidas draconianas y muy drásticas, si quieres acabar una liga en condiciones de tiempo que no sean excesivamente largas; como máximo dos meses, para que el ímpetu inicial no se pierda y se conserve una ilusión. Es normal que algunos equipos se descuelguen en medio de la liga. Contra esto lo único que se puede hacer es cerrar filas y continuar como si nada.

Es posible que con el tiempo, si el grupo de amigos es numeroso y las ganas de continuar las ligas se suceden, los equipos se vayan manteniendo de liga en liga y se puede acabar con un equipo formado por jugadores de una cierta fama, buena o mala, que de todo hay, por lo que tu siguiente liga es mucho mejor para ti, inclusive si llevas a los sufridos jugadores esqueletos, o muertos vivientes, que pueden llegar a llevar momias, reanimados (tipo *Frankestein*), zombies, ghouls etc. en una variedad total de seres de ultratumba.

En la siguiente liga, con unos equipos ya más experimentados, los partidos pueden llegar a adquirir una cierta notoriedad, por ejemplo, a nivel fútbol español, un Barcelona - Real Madrid. Recordándose los partidos anteriores y manteniendo, dentro de lo que los supervivientes lo permitan, una especie de rivalidad personal entre determinados jugadores.

Para los que no estabais en el rollo la otra vez, paso a explicar en cuatro líneas lo que es ***Blood Bowl***. Básicamente, se trata de un encuentro de fútbol americano con la posibilidad de emplear jugadores de tipo fantástico. Es decir; se emplean orcos, goblins, ogros, trolls, humanos, elfos claros y oscuros, etc. cada uno de los cuales, dependiendo de su situación en el campo de juego, tiene unas características personales definidas, por lo tanto un corredor tendrá mas fuerza que un línea y su misma agilidad, un bloqueador tendrá más armadura que un línea, pero recibirá peor la pelota y la lanzará más mal por esta propia característica. La idea básica, aunque muchos no la tienen del todo clara, es la consecución de puntos o "*touch down*".

Un partido, dependiendo del tipo de reglas que se quieran jugar, puede jugarse a puntos, el primero que consigue tres ha ganado, a tiempo, durante dos tiempos de cuarenta y cinco minutos el que mas puntos marque gana, etc. todo ello dependiendo de la cantidad de equipos que jueguen y de lo largos que se quieran hacer los partidos.

Por todo lo demás el juego es sencillo, ameno, para pasar una tarde o iniciar una liga que no tenga fin, segun sean tus gustos, ganas de jugar partidos o cantidad de rivales que se puedan juntar.

Esperando vuestras preguntas me despido de nuevo hasta el próximo **CAAD**.

# *SOLUCIONES SERIALIZADAS*

## KING'S QUEST I (solución avanzada)

Con esta solución lograrás acabarte el juego con la máxima puntuación.

*RECUPERANDO EL MAGIC MIRROR*: Con la daga en tu poder, baja al fondo del pozo y corta el cubo con ella. Llénalo de agua y bucea. Cuando llegues frente al dragón lánzale el agua, con lo que éste huirá. Coge el espejo y sal por el agujero de la izquierda (ahora libre), por una cueva, al bosque.

*RECUPERANDO EL MAGIC CHEST*: Necesitas un anillo mágico (con el poder de volverte invisible) que te entregará un elfo (que pasea arbitrariamente por el bosque) si le saludas con *HELLO*. También debes abatir al troll del puente sobre los rápidos, para lo cual debes ir acompañado por la cabra que hay en un cerco, que te seguirá si le muestras una de las zanahorias *SHOW CARROT TO GOAT*, que debes coger del huerto trasero al castillo. Dirígete seguido por el animal hasta el troll y observa lo que ocurre si te acercas al puente...

Tras eso, llegas frente a un gnomo que te plantea un acertijo "*¿Cómo me llamo?*". La clave de esta adivinanza está en una nota que hay en la casa de la bruja y que dice "*SOMETIMES IS WISE TO THINK BACKWARDS*" (a veces es sabio pensar al revés). Recuerda un cuento en el que ocurría algo similar, pero él se llamaba (en la versión inglesa, claro) *Rumplestiltskin*. El modo de transcribir dicho nombre al del gnomo varía según la versión del juego...

Versión **AGI**: Debes escribir el alfabeto inglés en una línea y en la inferior el mismo alfabeto al revés:

```
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Z Y X W V U T S R Q P O N M L K J I H G F E D C B A
```

Ahora substituye cada letra de *RUMPLESTILTSKIN* por la correspondiente del alfabeto inferior. El nombre es *IFNKOVHGROGHPRM*.

Versión SCI: El nombre del gnomo es *RUMPLESTILTSKIN* al revés, es decir, *NIKSTLITSELPMUR*.

Habiendo adivinado su nombre, el gnomo te entrega unas habichuelas que debes plantar en algún lugar fértil. Escalando por una planta que entonces surge, y con cuidado de no caer, llegarás al reino de las nubes. Es el momento de ponerte

el anillo de invisibilidad, ir a la localidad del gigante y esperar a que se duerma, para robarle el cofre. Ahora puedes volver a Daventry.

*RECUPERANDO EL MAGIC SHIELD*: Necesitas el violín de los leñadores, que éstos te regalarán si les entregas el cazo (*BOWL* que hay por el bosque), que tiene la propiedad de llenarse de estofado si tecleas *FILL* (hay que entregarlo lleno). También necesitas el trébol de cuatro hojas y el pedazo de queso que hay en el armario de la casa de la bruja. Con todo ello, déjate coger por el pájaro. Tras ser dejado, coge la seta de la localidad del oeste del claro incomunicado y tírate por el agujero. Camina hasta llegar a la rata y dale el queso. Pasa por la puerta y nada más aparecer los leprechauns toca el violín. tras la bella escena coge el cetro y el escudo que hay junto al trono y, usando la seta, sal de allí por el agujero de la pared del Oeste.

Ya puedes volver al castillo donde el juego acaba. Otras cosas: - **Tesoros**: Su utilidad es la de sumar puntos a tu marcador. Hay varios, como la nuez y el huevo de oro, el cetro o los diamantes. - **Enemigos**: Son varios y peligrosos. Evítalos. - **La Bruja**: Puedes deshacerte de ella si, habiendo entrado en su casa, te deslizas sigilosamente por detrás de ella y la empujas a la marmita (*PULL WITCH*).

Dejemos ya descansar al pobre *Graham*, que deberá enfrentarse a muchas aventuras mientras gobierne Daventry...

*Raúl Álvarez García*

---

# NOTICIAS

* Tenemos una mala para empezar. El de todos conocido por sus excelentes pasatiempos *Amón*, dios del Hula-hop, ha decidido dejar de realizarlos. Los motivos alegados son que le absorbían demasiado tiempo y que estaba quedando algo descolgado del mundo de la aventura para seguir reflejando en ellos la actualidad necesaria. Afirma *Amón* que no han influído para nada los muy desfavorables resultados obtenidos en el **Feedback** (injustos, en mi opinión).

* Nuestro socio *Jorge Casares Aguayo* nos informa de que está realizando para PC VGA una aventura conversacional de la que todavía no puede decir nada, pero sí su título, que es ***KHURDIAN***, y está ligeramente inspirada en la obra de *Tolkien*.

* El grupo *Hispanis Adventures*, del que os hablamos en el **CAAD 17**, acaba de cambiar su nombre por el más sonoro de ***ESQUIZOFRENIA***. Y al mismo tiempo, han completado su primera aventura para Amiga, llamada ***LA GRAN AVENTURA ESPACIAL***. Ha sido realizada por *David González* (ex-ayudante de maquetación del *ATE*), y su gran innovación, la música, por *Melodj's*. Se ha usado el *AMOS 1.2/1.3* para crearla, y se ha pasado a ensamblador con el *AMOS COMPILER*.

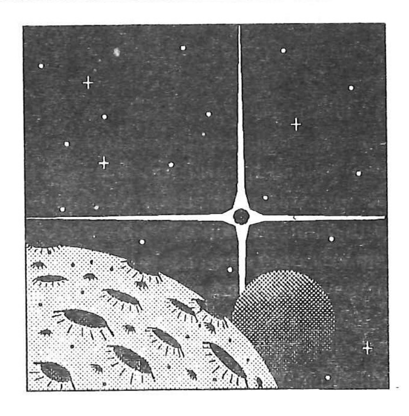
* El socio *José Daniel Carbonell* está inmerso en la programación de una clásica aventura de fantasía en dos partes llamada ***LOS ELFOS DE MAROLAND***. La primera parte está acabada, y a la segunda le falta la mitad del trabajo. Una vez esté lista, tendréis un comentario en las páginas del **CAAD**.

* Josep Coletes, cabecilla del Grupo *Creators Union*, ha introducido más extras a su aventura ***IDILIAR***. Concretamente, se trata de una hoja de pistas para la segunda parte, que estaba creando múltiples dudas entre algunos compradores.

* El grupo de creación de aventuras del que nos hicimos eco en el **CAAD 17** ya tiene nombre. Se llama *PAC'soft*, y su fanzine *PAC'Magazine*. Algunas de las aventuras que tendrán son: ***OPERA PRIMA***, aventura desarrollada en el espacio, y en la que eres un tripulante de una nave espacial que va hacia un cinturón de asteroides a investigar ciertos fenómenos, y en la cual despiertas de hibernación y te comunican que los demás tripulantes están temporalmente incapacitados para moverse. ***LAS TIERRAS DE OMAN***, aventura de la clásica Edad Media, en la cual eres el hijo de un bravo guerrero muerto en combate por un poderoso brujo, Omán, el cual somete al pueblo; y por último, ***MOCK***, en la cual el jugador puede comunicarse con todo tipo de animales. Quizá se lleven también a la venta la 2ª y 3ª parte de la ***Trilogía del Desierto***, por *Juan A. Pereira*, cuya primera parte se titula ***EL DESIERTO DE KATAR***.

* La ultima genialidad de ***Dinamic*** viene reflejada en su llamada ``*serie leyenda*``. Entre los programas que distribuyen bajo este sello, hay varias aventuras conversacionales, y para que la gente no les dé la vara con preguntas del estilo ``¿cual es la clave de la segunda parte?`` no se les ha ocurrido nada mejor que ponerla bien visible en el disco bajo el título del programa.

* Primicia: Por fin, *JJ Game Master* tiene ultimado su ***JPC Libertad o Muerte***. Todos aquellos que deseéis participar, ya podéis escribir solicitando plaza en la superficie salpicada de cráteres de un asteriode, puesto que se ha abierto el plazo de recepción para el juego número 1 y la lista de espera para el número 2.



*En 1990 apareció un juego que se salía de lo común. Durante varios meses fue probado por más de medio centenar de voluntarios. Posteriormente el proyecto tuvo que ser 'estacionado'.*

*Estos son algunos de los comentarios que realizaron sus jugadores:*

Muy buena presentación... *(Javier San José)*
Parece ser que esto va a ser muy divertido... *(Juan Diego Sintes Orfila)*
Una idea bien conseguida *(David Mancera Araujo)*
... el primero en cuanto a calidad y seriedad *(Francisco A. Heredia de la Hoz)*
... enhorabuena por el gran trabajo realizado *(Víctor Martín Cacho)*
Sus posibilidades son fantásticas. Esto promete *(Daniel Pérez Espinosa)*
Me ha sorprendido grátamente... *(Jonathan Walter)*
Es la primera vez que me siento algo así como Rambo o Terminator *(José A. Narvaez)*
La puesta en juego me ha parecido muy buena *(Sir Crazymoon)*
Más interesante y entretenido de lo que esperaba *(David Sanchez Sanchez)*
¡Todo perfecto! *(Josep Mª Oriol Martí)*
Felicitaciones por el estupendo trabajo *(Antonio Clemente Meco)*
Esto se pone cada vez más emocionante *(Rafael Cano Zuriguel)*
Ahora que ya está esto en marcha, puedo decir que de verdad me gusta *(Pedro F. López)*

# Algo maravilloso va a ocurrir...

## ...en el próximo CAAD.

# OFERTA DE MATERIAL PARA LOS SOCIOS

A continuación podréis ver una serie de material informático para varios ordenadores. Todo están en perfecto estado, y el precio es inmejorable, con lo que si deseáis pedir algo, no tenéis más que escribir. Si queréis más datos sobre algún artículo, sólo necesitáis pedírmelo.

## MATERIAL PARA PC

- **TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER PRO**: ¡Dos *Sound Blaster* en una! Características: Estéreo DAC con hardware ADPCM, grabación de sonido desde micrófono, cinta o CD, sintetizador FM de 22 voces en estéreo, interface MIDI, interface para CD-ROM incorporado, puerto de joystick, amplificador de 4W, control de volumen. Además, los programas FM INTELLIGENT ORGAN, secuenciador MIDI, VEDIT (editor de voces + utilidades), reproductor de CD, presentación MMPLAY y BlasterMaster v4.8, además de un montón de demos y músicas. Y por si fuera poco, dos altavoces... buscando mucho, podrías encontrarla por ***38.000 pesetas*** y sin los extras mencionados, pero aquí te costará sólo ***29.900.-***

- **MODEM DE 2.400 BAUDIOS**: Ideal para iniciarse en el mundo de las BBS. Incluye embalaje, manual y 2 programas de comunicaciones, además de mi ayuda para cualquier duda. Buena velocidad e innejorable precio: ***9.000.-***

## MATERIAL PARA SPECTRUM

- **LAPIZ OPTICO DKTRONICS:** Estos precios son de risa... incluye interface para conectar al bus de expansión, el lápiz con cable y una cinta con programa de dibujo. Por supuesto, manual y embalaje original. Todo por ***1.000 pesetas.***

- **MICROFICHAS DE MICROHOBBY:** 208 fichas que te explican todo lo explicable sobre el Spectrum, rutinas de la ROM, variables del sistema y un montón más de cosas. Sólo por ***1.000 pesetas.***

## MATERIAL PARA AMSTRAD CPC 6128

- **LAPIZ OPTICO:** Con un excelente programa de dibujo. Extenso manual en castellano. Por ***1.000 pesetas.-***

## REVISTAS

- **MICROHOBBY NUMEROS 41 al 194:** Pues eso, los MH con ésos números. También regalo 10 cintas de las publicadas por MH. Por ***4.000 pesetas.*** Están encuadernados en 6 tomos.

- **MICROMANIA:** De los antiguos (pequeños) del 1 al 34 en 3 tomos, excepto los 4, 5 y 6. De los nuevos (grandes) del 1 al 36, también encuadernados en 3 tomos. Todo por ***4.000 pesetas***.

# SPCtrum

*Por: I.M.D. Computing*

En este numero del **CAAD** empieza una nueva sección dedicada exclusivamente al emulador de SPECTRUM para PC. En esta sección se creará una bolsa de aventuras ya pasadas al emulador. También habrá cabida para preguntas (yo trataré de resolver todas las dudas que tengáis sobre el emulador) y opiniones tanto sobre la sección como del emulador.

A esta sección podéis pedir (a la dirección abajo indicada) tanto el emulador como aventuras de la lista para lo cual debéis mandar uno o varios discos tanto en 3 ½ como 5 ¼ de doble o alta densidad (cada fichero ocupa 49K aunque si son muchos ficheros se enviarán comprimidos) y 3 sellos de 27 ptas. de gastos de envío, y también podéis mandar aventuras en cinta, para que yo las pase, o en disco, ya pasadas (no hace falta que hagáis copia de las cintas, se os devolverán las cintas o los discos en perfecto estado y en el menor tiempo posible).

La lista (que acompañará siempre a la sección) está separada en dos partes: Inglesas y Españolas, y a su vez están ordenadas primero por orden alfabético y luego por casa (productor/distribuidor). No es una lista de aventuras en sí, sino que es una lista de partes o cargas de las aventuras, ya que al pasarlas al emulador se crean ficheros y por lo tanto es una lista de los ficheros. Esto lo hago así porque puede faltar alguna carga o parte de una determinada aventura y por lo tanto, no podría decir que esta la aventura completa. Para poner un ejemplo, a ***Los Pájaros De Bangkok*** le falta la primera (o parte corta), y a ***Abracadabra*** la segunda.

Como podéis ver, la lista tiene huecos en blanco y es debido a desconozco el dato que debe ir, así que si alguien conoce alguno de los datos que faltan, le agradeceré que me lo comunique.

La dirección a la que podéis mandar las cintas, discos, comentarios y cualquier sugerencia o pregunta (todo entorno al emulador) es:


IMD computing
P/ Andatza Nº 1 - 2º D
20160 Lasarte-Oria (GIPUZKOA)


Desde IMDLAND se despide, IMD

## Inglesas

| *NOMBRE* | *CASA* | *FICHERO* | *AÑO* |
|---|---|---|---|
| Byte | C.C.S. Ltd | BYTE | |
| Circus | Misterious Adventures | CIRCUS | |
| Colossal Adventure | Level 9 Computing | COLOSAL | |
| Course Of The Seven Faces | Artic Computing | 7-FACES | |
| Doc The Destroyer | Melbourne House | DOCTHEDE | |
| Dungeon Adventure | Level 9 Computing | DUNGEON | 86 |
| Excalibur | XCALIBUR | | |
| Jack The Ripper I | C.R.L. | RIPPER1 | 88 |
| Jack The Ripper II | C.R.L. | RIPPER2 | 88 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jack The Ripper III | C.R.L. | RIPPER3 | 88 |
| Mordon's Quest | Melbourne House | MORDON1 | |
| Philosopher's Stone | | PSTONE | |
| Poltergeist | Firebird | POLTER | 86 |
| Rebel Planet | Adventuresoft | REBELPLA | 86 |
| Robin Of Sherwood | Adventure International | SHERWOOD | |
| Soho Sex Quest | Albert Malan | SOHOSEX | 83 |
| Sorcerer Of Claymorgue Castle | Adventure International | SORCERER | |
| Spiderman | Adventure International | SPIDER | 85 |
| Terrors Of Trantoss | Ramjam Corporation | TERROROF | |
| The Adventures Of Robin Hood | Artic Computing | R-HOOD | 85 |
| The Castle | Bug-Byte Sotware | CASTLE | |
| The Hobbit | Melbourne House | HOBBIT | |
| The Increible Hulk | Adventure International | HULK | 84 |
| The Jewels Of Babylon | interceptor software | BABYLON | |
| The Lost City | Martin Page | LOSTCITY | 89 |
| The Planet Of Death | Artic Soft | P-DEATH | |
| The Thing And The Human Torch | Adventure International | 4FANTAST | |
| The Witch's Cauldron | | WITCHSCA | |
| Tower Of Despair | Games Workshop | DESPAIR | |
| Velnor's Lair | Quicksilva | VELNOR | 83 |
| Winter Wonderland | Incentive Software | WINTER | |
| Zone Zero | Compass Software | ZONEZERO | |

## Españolas

| *NOMBRE* | *CASA* | *FICHERO* | *AÑO* |
|---|---|---|---|
| Abracadabra I | Odisea Software | CADABRA1 | 88 |
| Alicia en País de las Maravillas | Danisoft | ALICIA | |
| Cobra's Arc | Dinamic | COBRAARC | 86 |
| Don Quijote I | Dinamic | QUIJOTE1 | 87 |
| Don Quijote II | Dinamic | QUIJOTE2 | 87 |
| El Cruzado | Nuevo Software Español | CRUZADO | 87 |
| Excessus | Wazertown Works | EXCESSUS | 90 |
| Gremlins | Adventure International | GREMLINS | 86 |
| Heresville | Wazertown Works | HERESVIL | 90 |
| La Aventura Espacial I | Aventuras AD | SPACIAL1 | 90 |
| La Aventura Espacial II | Aventuras AD | SPACIAL2 | 90 |
| La Aventura Original I | Aventuras AD | AO1 | 89 |
| La Aventura Original II | Aventuras AD | AO2 | 89 |
| La Caverna Del Dragón De Bronce | Danisoft | D-BRONCE | |
| La Caverna Infernal | Digital Launch | CAVERNA | 88 |
| La Diosa De Cozumel I | Aventuras AD | COZUMEL1 | 90 |
| La Diosa De Cozumel II | Aventuras AD | COZUMEL2 | 90 |
| La Guerra De Las Vajillas I | A.D. | VAJILLA1 | 88 |
| La Guerra De Las Vajillas II | A.D. | VAJILLA2 | 88 |
| La Maldición De Los MacLeod | Danisoft | MAC-LEOD | 90 |
| Los Pájaros De Bangkok II | Dinamic - A.D. | CARVALO2 | |
| Megacorp I | Dinamic | M-CORP1 | 87 |
| Megacorp II | Dinamic | M-CORP2 | 87 |
| Supervivencia (Firfurcio) | Aventuras AD | FIRFURCI | 89 |
| Yenght | Dinamic | YENGHT | 84 |

# CONCURSO CHICHEN ITZA

Este concurso está dirigido a todos los socios del **CAAD**, y el modo de participar es sencillísimo. Basta con indicar cual es la última orden necesaria para terminar el juego. El premio es una réplica fidedigna del objeto que el dios *Kukulkán* te entrega al ser liberado.

En ésta sección se irán incluyendo los nombres de los aventureros que consigan responder correctamente, hasta alcanzar el cupo de **10**. Con lo que 7 aventureros más pueden aspirar al premio... **Suerte!**

Por cierto, aquél socio que mande la solución a *CHICHEN ITZA* más completa, bonita y bien redactada, la verá publicada en uno de los números extra del **CAAD**, que como todos sabéis, están dedicados por completo a soluciones.

***LISTA DE GANADORES***

| | |
|---|---|
| 1.- Raúl Alvarez García | 2.- Javier Moral Perea |
| 3.- Jesús Durán Valldaura | 4.- ??? |
| 5.- ??? | 6.- ??? |
| 7.- ??? | 8.- ??? |
| 9.- ??? | 10.- ??? |

Enhorabuena a ellos.

# PETRA

¿Quién es ***Petra***? Mejor sería decir QUE es ***Petra***. Nuestra amiga ***Petra*** es nada más (y nada menos) que una piedra. ¿Una (insignificante) piedra? preguntaréis... pues sí y no. Sí, porque es una piedra, y no, porque ***Petra*** es muy especial... es una piedra aventurera.

¿Recordáis los montones de piedras que os habéis cruzado mientras jugábais aventuras? El suelo está plagado de ellas... pues bien, ***Petra*** es testigo (¿mudo?) de los personajes del mundo de la aventura, aportándonos su visión particular de lo que acontece.

Pero hay un problema... ***Petra*** vive en tres o cuatro viñetas que necesitan el soplo vital... y éste sólo se lo puedes dar tú. Manda tus guiones para las aventuras de ***Petra*** (recuerda que es una roca).

*VIÑETA 1:* Se ven las botas de un aventurero, y ***Petra*** junto a él. El aventurero dice: "*abrir botella*". ***Petra*** piensa "*así no...*"
*VIÑETA 2:* Mismo dibujo, el aventurero dice "*abrir botella con abridor*". ***Petra*** piensa "*Tampoco...*" con cara divertida.
*VIÑETA 3:* El aventurero dice "*Ah, claaaaaro...*". ***Petra*** pone cara de intrigada.
*VIÑETA 4:* El aventurero dice "*¡Romper botella con piedra!*". ***Petra*** pone cara de gran sorpresa y miedo, mira al lector y su sombrero salta.

Este es un ejemplo. Ahora te toca a tí. Entre *Paco Zarco* y *Juan J. Muñoz* seleccionarán los guiones publicados. El nombre del autor aparecerá junto a la tira.

Adelante Guionistas-Noveles.




# Esto era antes...

Si quieres el mejor creador de aventuras que existe para tu Spectrum en cinta o disco, puedes conseguirlo a éstos nuevos precios:

***Precio cinta › 3.000 + gastos envío***
***Precio disco › 4.000 + gastos envío***

Pero lo mejor es para los socios del CAAD, que disfrutarán del descuento adicional de ***500*** pesetas en ambas versiones. Si eres socio ACTIVO y pides el PAW, no olvides hacer constar tu número de socio, que te facilitará el descuento de 500 pesetas. ¡El CAAD avanza!

Puedes pedir el PAW a:
Aventuras AD
Apartado 61
Mislata
46920 VALENCIA

# COMENTARIO DE AVENTURAS
## PALACE HOTEL

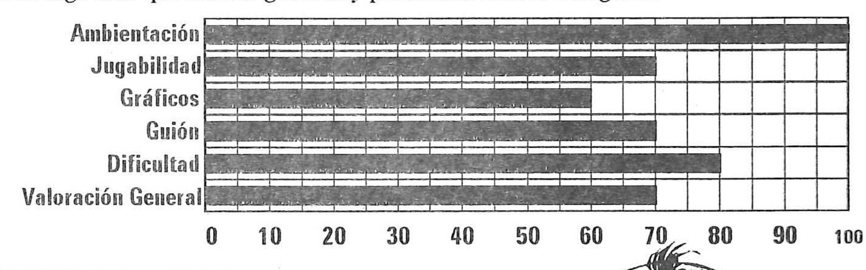
Hay aventuras que impactan por sus gráficos, otras por su buen tratamiento de los *PSIs*, otras por sus sólidos argumentos y otras por su perfecta ambientación. Desde luego, yo considero que ***Palace Hotel*** pertenece al último grupo.

El argumento es de lo más normalillo: como botones de un importante hotel nos vemos involucrados en un macabro caso de asesinato. Nuestro cometido, cómo no, descubrir al asesino. Pero no vayáis a creer que es tan fácil como suena. La dificultad de esta aventura se sitúa entre media y alta, no recomendable si eres iniciado o has jugado a muy pocas aventuras.

El juego mantiene una atmósfera de tensión e intriga muy propia de una novela policíaca. Los pintorescos personajes que pueblan el hotel están bastante bien tratados. El autor parece haber querido darle a cada uno su particular toque personal, lo cual ha conseguido plenamente.

Quizá uno de los puntos flojos es la interacción con los *PSIs*. Estos entienden pocas o casi ninguna de las cosas que se nos pueden ocurrir decirles, una limitación quizá debida a las escasas 48K que ocupa la aventura. Hubiese sido deseable que los *PSIs* ayudasen un poco más, ya que apenas se limitan a estar ahí en espera del objeto o la frase que 'dispara' sus acciones.

En cuanto a gráficos, simplemente cumplen su cometido, destacando algunos de ellos por encima de los demás. Una aventura bastante recomendable para aquellos que buscan algo más que buenos gráficos y problemas fáciles o ilógicos.




NOMBRE: **Palace Hotel**
VERSIONES: **Spectrum 48/128**
COMPAÑIA: **Carlos García de Paredes**
AUTOR: **Carlos García de Paredes**
PRECIO: **?**
COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **Carlos García de Paredes**

# LA ISLA DEL TESORO

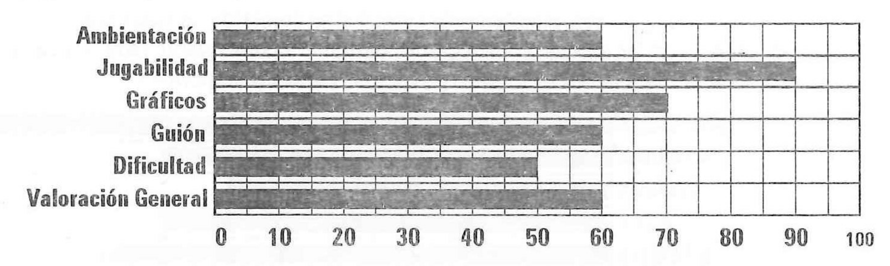
Y qué voy a añadir que no sepáis sobre la famosa novela de *Robert Louis Stevenson*. Los que hayáis leído el libro o visto la película ya sabréis de qué va la cosa, y los que no ¿a qué esperáis, majetes?

La aventura sigue bastante fielmente el argumento de la novela y se nos presenta en dos cargas (48K) con clave para acceder a la segunda parte, como ya va siendo habitual. De todas formas, al ser una novela extensa, parece que sus autores, a pesar de usar dos cargas, no pudieron meter la totalidad de la misma. Así si completamos la aventura sólo llegaremos a avistar la famosa isla. Quizá hayan pensado dejarlo ahí en espera de una posible continuación.

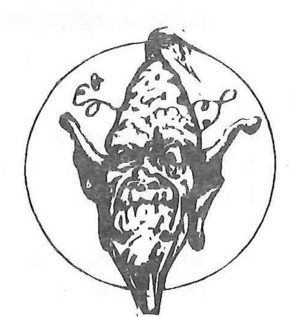
En general la aventura no destaca en ningún aspecto en particular, pero tampoco se queda corta en ninguno de ellos. Gráficos, PSIs, problemas, todo se mantiene en un aceptable nivel medio, por lo que se puede decir que es una aventura bastante equilibrada.

Además es muy recomendable, tanto para principiantes como para avezados aventureros. Los unos encontrarán problemas que se dejan resolver con facilidad, y los otros una aventura con cierto encanto y que invita a ser jugada.

En definitiva, creo que esta aventura agradará a todo el mundo. Esperemos que sus autores saquen pronto la continuación, ya que en cierto modo te quedas con las ganas tras jugar a esta primera parte.




NOMBRE: **La Isla del Tesoro**
VERSIONES: **Spectrum 48/128**
COMPAÑIA: **3PSOFT**
AUTOR: **?**
PRECIO: **450.-**
COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **3PSOFT**



# *INFORME AVENTURA ORIGINAL II*

*Por... El Maestro Aventurero*

En esta segunda y última parte del informe sobre la ***AVENTURA ORIGINAL II*** vamos a ver un resumen de los argumentos de ambas partes, así como algunas de las ilustraciones usadas en la aventura.



En la primera parte, empezamos la aventura exactamente en el mismo lugar donde iniciamos la ***ORIGINAL I***. Ahora somos un curtido veterano, y tras múltiples aventuras hemos decidido retornar al lugar donde concluimos nuestra primera gran aventura, ya que la nostalgia es muy fuerte. Además... está el tema de esa espiral, de la que sigues sin saber nada. ¿Qué contendrá? Tras un poco de exploración, vemos que el mapeado es en principio igual al de la anterior aventura, pero las diferencias vienen si nos dirigimos al Este.

En primer lugar, algo grave ha ocurrido, ya que la casita se ha derrumbado. Si seguimos al Este, veremos que *Don Enano* se ha construido una coquetona casita en la colina de la pila. Podremos mantener con él una interesante conversación. También vemos una mayor actividad del volcán, así como un recio puente donde antes se levantaba el *Barranco de los Enanos Desengañados*.

Tras cruzarlo, entramos en las nuevas tierras que incluye la ***ORIGINAL II***. Tras descender por una pradera, llegamos al *Valle del Sur*, donde podremos encontrar dos nuevos bosques, una espeluznante *Zona Muerta*, un poblado con interesantes personajes, aunque sólo entendamos la lengua de dos de ellos, varios caminos y unas minas abandonadas, todo ello sazonado con misterios, problemas e historias cruzadas. De hecho, hasta podremos encontrarnos con *Vulcano* en el corazón del volcán y morir a sus manos u obtener un valioso obsequio según lo tratemos.

Tras completar la misión que nos ruegan aceptemos en el poblado, se nos facilitará la entrada (mediante unas palabras mágicas) en el macizo de grutas que existe bajo la espiral. Este es el principio de la segunda parte, realmente extensa. De hecho, es una de las más grandes aventuras (en mapeado) realizadas para un 8 bits, recordando las míticas de ***Level 9***.



El sistema de grutas es realmente grande de por sí, y además cuenta con un lago subterráneo por el que podemos navegar. Repartidas por el lago hay varias islas en las que podemos (y en algunas debemos) recalar, cada una con su mapeado y problemas propios. Como es obvio, empezamos en el nivel más bajo de las grutas, y resolviendo problemas debemos llegar hasta la entrada a... ¡*LA ESPIRAL*!

Franqueado el acceso a la espiral, ésta tiene una estructura de pisos, guardados por una puerta que conduce al siguiente nivel. Estas puertas no están desguarnecidas, sino que cada una tiene su guardián, y usando los objetos que encontremos o fabriquemos en cada nivel debemos vencerlo. Con algunos guardianes no hace falta luchar, simplemente responder sus preguntas o bien darles lo que piden. Con algunos habrá que usar la astucia más que otra cosa...

Por fin, una vez solucionados todos los obstáculos, tendremos acceso a la *CUSPIDE*, donde... no... mejor lo sabrás cuando lo juegues, ¿de acuerdo?

Es de destacar el uso de la magia mediante hechizos en esta segunda parte. Los hechizos se obtienen gracias a pergaminos de un sólo uso, por lo que hay que tener cuidado con dónde se usan. Es posible que usando una combinación de objetos se obtenga el mismo resultado que con un hechizo que podemos necesitar más adelante.

# COMENTARIO DE JUEGOS DE ROL POR ORDENADOR

## EYE OF THE BEHOLDER & EYE OF THE BEHOLDER II

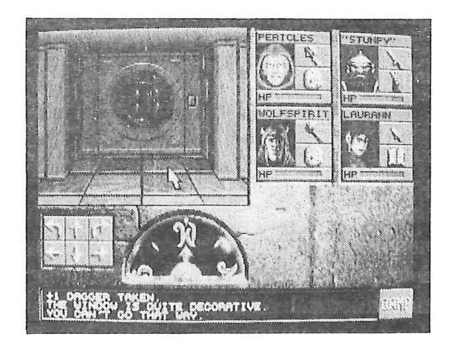
El comentario de éstos dos programas se hacen a la vez por dos motivos. Uno. comentar dos programas a la vez. y dos. son idénticos. Tal y como os acabo de decir. de un vistazo no podemos distinguir uno de otro. ya que tanto la presentación en pantalla como la distribución y el manejo. menús y demás. son los mismos. Lo único que cambia (y ya es) es el desarrollo. o sea lo que vemos en la ventana de gráficos y nuestra misión.

Prueba de ello son las fotos que incluye el artículo. Una de ellas pertenece al **EOB** y otra al **EOB-II**. Son iguales. Y para aumentar la sensación. podemos cargar en **EOB-II** los personajes que generamos en **EOB**. lo cual es una gran ventaja. pues nos permite empezar a jugar con un grupo bastante potente.

Ahora os daré una breve explicación del sistema de juego. que repito. es igual en los dos (y no es que sea un timo. ya que los juegos **EOB** forman una serie). Es muy recomendable usar el ratón. ya que el teclado es bastante engorroso. y no nos permite llegar a algunas opciones.

En primer lugar. debemos elegir a cuatro personajes. que formarán nuestro grupo. Los tipos son los comunes en ***AD&D***. o sea. paladín. guerrero. ranger. ladrón. clérigo. mago... y lo mismo se refiere a las razas. humana. elfa. enana... luego debemos definir el alineamiento y dar un nombre y un rostro (de una serie) a cada uno de los elegidos. Una vez listos. podemos entrar en el juego en sí. Por cierto. os recomiendo que veáis la presentación. es espectacular en ambas versiones.

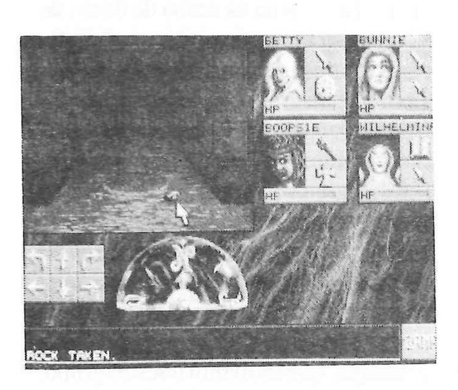
El argumento de **EOB** nos lleva a la ciudad de Waterdeep. donde unos extraños sucesos vienen alertando a la población. Somos los escogidos para intentar descubrir lo que pasa... debajo de la ciudad. y más concretamente en sus alcantarillas. Nos iremos encontrando con 12 niveles de laberintos. uno debajo del otro. que deberemos mapear o nos perderemos sin remisión. No tenemos ninguna misión concreta más que masacrar bichos hasta llegar a los niveles IV o V (según lo hayamos hecho). donde nos encontraremos con una historia paralela de enanos y príncipes secuestrados. que nos ayudarán en nuestra misión. En fin. no quiero quitarle emoción a una posible solución en próximos **CAAD**. con lo que sólo os diré que en el nivel XII está Xanathar (el malo) y que no es muy complicado cargárselo.




**EOB-II** empieza con una importante ventaja. Permite cargar los personajes gene-

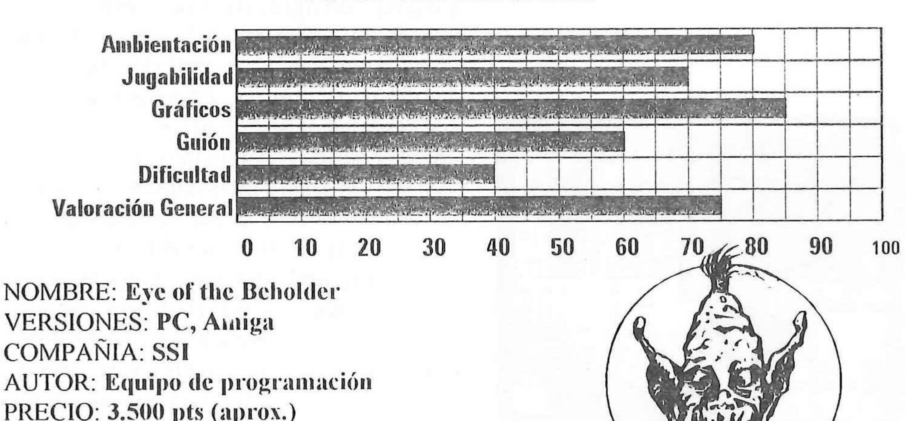
rados en **EOB**, con lo que tus personajes cachas y con buen equipo del nivel XII de **EOB** pueden ser transferidos al principio de **EOB-II**. Sólo hay dos puntualizaciones. No se transfieren más que cuatro personajes (a escoger) y se pierden los objetos-llave de los portales de piedra. También puedes crear tu propio grupo con el mismo sistema de **EOB**, o bien escoger una opción que crea automáticamente un grupo bastante equilibrado.

El argumento nos lleva frente al templo de Darkmoon, pero no podemos campar por ahí como ovejillas... ya que la zona del bosque es pequeña y sólo nos podemos dedicar a matar lobos. La acción propiamente dicha transcurre en el interior del templo, bajo él y en sus tres torres, con lo que volvemos a los laberintos. Resumiendo, nuestro objetivo es recorrer los sótanos del templo hasta encontrar cuatro cuernos, que usados en la localidad correcta, nos abren el camino a la primera torre. En ella podremos obtener la marca de Darkmoon, salvoconducto para la segunda torre, en la que podemos conseguir la Llave Roja (de sangre, claro) que nos permite acceder a la última torre, donde podremos jubilar al malo, que ahora se llama Dran Draggore.



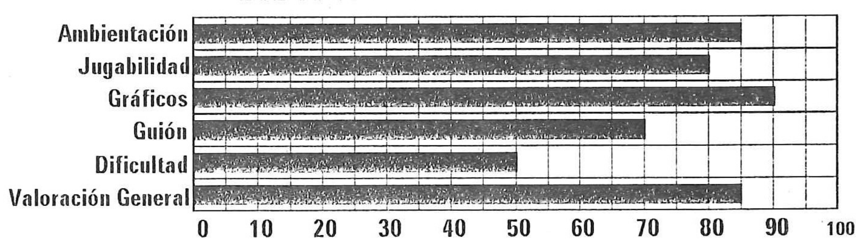

Esto parece fácil, pero **EOB-II** es bastante más grande que su antecesor. También se ha mejorado algo el aspecto gráfico (ya bueno), mientras que el sonido es idéntico. Lo que es destacable es la capacidad de tener varias posiciones salvadas a la vez y escoger entre ellas, y sobre todo, un final de los de sentarse y ver qué pasa, ya que en **EOB** tras un mensaje de felicitación eras "lanzado" al DOS sin ninguna consideración.

*EYE OF THE BEHOLDER*




NOMBRE: **Eye of the Beholder**
VERSIONES: **PC, Amiga**
COMPAÑIA: **SSI**
AUTOR: **Equipo de programación**
PRECIO: **3.500 pts (aprox.)**
COMENTADOR: **El Maestro Aventurero**
DISTRIBUIDOR: **No disponible en España**

*EYE OF THE BEHOLDER II*




NOMBRE: **Eye of the Beholder II**
VERSIONES: **PC**
COMPAÑIA: **SSI**
AUTOR: **Equipo de Programación**
PRECIO: **4.000 pts (aprox.)**
COMENTADOR: **El Maestro Aventurero**
DISTRIBUIDOR: **No disponible en España.**



## ULTIMA VI, The False Prophet.

En contra de lo que cabía esperar tras jugar con **Ultima V, Lord British** ha logrado aprobar la eterna asignatura que llevaban sus juegos: los gráficos. Desde una presentación de lujo hasta unos muñecos en tres dimensiones, esto ya no parece ser un **Ultima**, sino algo que está a años luz de lo anterior.

Comenzamos pues con la presentación, la cual nos introduce de nuevo en Britannia, gracias a la piedra que nos daría Lord British al acabar el **Ultima V**. Así llegaremos de nuevo a nuestra añorada tierra, donde esta vez plantaremos cara a las Gárgolas, las cuales se han apoderado de todos los centro de rezo del continente.

Para crear el personaje tendremos dos caminos. El primero es simplemente transferir uno del **Ultima V**, pero a no ser que este sea muy bueno, no os recomiendo que lo hagáis, porque uno nuevo posiblemente tenga más puntos, y además, los objetos que tuvierais se desvanecen... por arte de magia. El segundo camino es el típico de la serie, en el que se nos ponen situaciones extremas y se nos dan dos posibles respuestas, según las cuales se nos irán constituyendo nuestras características. Al final, una anciana nos hará beber el brebaje de lo que será nuestra nueva personalidad, y estaremos preparados para la aventura.

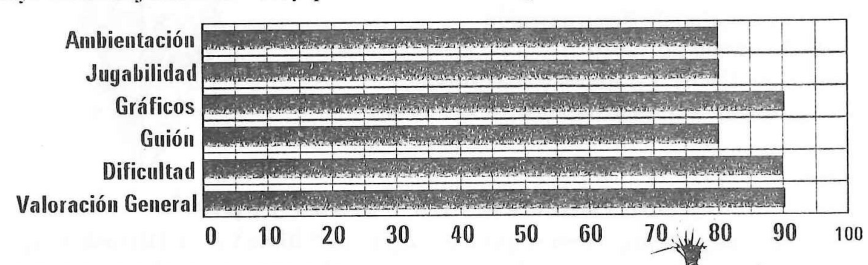
Una aventura con un mapeado más extenso que el anterior aún si cabe. Las posibles acciones se han visto reducidas a diez iconos que se sitúan en la parte inferior de la pantalla, pero desde luego no se ha visto reducida la emoción para nada, ya que por ejemplo, el icono *USAR* tiene un ámbito más amplio. Podremos luchar, lanzar hechizos, hablar, mirar, coger, dejar, usar, mover y dormir.

La lucha ha variado considerablemente, ya que ahora no manejamos a todos los personajes, sino que lo hace por nosotros el ordenador, y nosotros podemos sólo cambiar

la posición de ataque de cada uno. La manera de hablar con los personajes se mantiene, lo que resulta útil para los que no están muy duchos en el inglés. Así, empezamos una conversación con "*hello*" o "*job*", y luego seguiremos hablando con palabras remarcadas en otro color, lo que nos ahorra de hacer frases complicadas para dar con una solución. Esto puede parecer restarle diversión a los amantes de la aventura, pero os aseguro que si no fuera así, no llegaríamos nunca a intentar acabarla, porque hay una enorme cantidad de personas con quién hablar.

Respecto a la presentación, sigue siendo excepcional. Viene en ocho discos de 5 1/4 de doble densidad, con los manuales correspondientes y una moneda de la época. Tiene unas claves basadas en preguntar cosas del manual.

Resumiendo, un producto de primera calidad, con gráficos a la altura, música que incluye varias tarjetas de sonido, y que nos mantendrá enganchados durante varios meses.




NOMBRE: **Ultima VI: The False Prophet**
VERSIONES: **PC**
COMPAÑIA: **Origin**
AUTOR: **Lord British**
PRECIO: **4.000 pts (aprox.)**
COMENTADOR: **Pedro Amador López**
DISTRIBUIDOR: **No disponible en España.**



# LISTA DE VENTAJAS PARA LOS SOCIOS DEL CAAD

Esperamos no ser pesados, pero como el que no sabe es como el que no vé, aqui os contamos de nuevo las ventajas que obtendrán aquellos pobres que aún no son socios y no saben que lo se pierden ...

- Empezar a jugar gratis en el JPC Virus. (valor=1.000 pesetas).
- Descuento de 500 pesetas al comprar el PAW.
- Posibilidad de ganar una suscripción gratis por el feedback.
- Una suscripción gratis para quien capte tres nuevos socios
- Conseguir gratis la última versión del emulador de Spectrum.
- También gratis aventuras clásicas inglesas y españolas.
- Concurso CHICHEN ITZA.
- Descuento de un 50 % para publicar anuncios en el CAAD.
- Servicio gratuito de composión de anuncios. Nos mandas tu boceto y lo montamos con calidad profesional.
- Descuento de un 30 % (2.000 pesetas) para los nuevos socios que piden todas las suscripciones atrasadas.
- Posibilidad de recibir los fanzines en otra dirección durante el verano.

Ellos ya lo son, ¿Vas a ser menos?
Hazte Socio, es fácil, casi no duele ...

# DUDAS SOBRE EL PAW

Por... Javier San José

*JULIO BAYONA BERISO*

1.- Cuando introduzco palabras en el vocabulario me surge un problema: introduzco el verbo ***ENCENDER***, hasta ahí todo bien, pero necesito introducir también el adjetivo ***ENCENDIDO*** y cuando lo intento me pone que esa palabra ya está en el vocabulario. ¿Cómo puedo solucionar esto?.

Me temo que no se puede solucionar de ninguna forma ya que el **PAW** no admite dos palabras iguales, cuyas 5 primeras letras coincidan, en el vocabulario.

2.- ¿Se puede poner un mensaje antes de que aparezca la descripción de la pantalla y que al apretar una tecla aparezca ésta (la descripción) debajo del mensaje?.

La forma de hacer esto que tú quieres es la siguiente:

- la descripción de la localidad 0 se usará como pantalla introductora (copyright, créditos, etc...).
- en Procesos 1 colocaremos la siguiente entrada:

```
*    *    AT        0
          ANYKEY
          CLS
          MODE      1    3
          MESSAGE   0
          ANYKEY
          GOTO      1
          DESC
```

Siendo el mensaje 0 el que quieres imprimir antes de la descripción de la primera localidad; en este caso la 1 (*GOTO 1*). El *MODE 1 3* es necesario para que el *DESC* no borre el mensaje que hemos puesto (*MESSAGE 0*), después de pulsar una tecla. Si vas a utilizar otro modo de pantalla añade otra entrada en Procesos 1 de la forma:

```
*    *    ZERO      100
          SET       100
          MODE      0    3
```

Aquí se usa la bandera 100 para indicar que el modo debe cambiarse sólo una vez; al inicio del juego estará a 0 por lo que comprobamos esta condición (*ZERO 100*) tras lo cual la ponemos a un valor distinto de cero (*SET 100*) y ajustamos el modo de pantalla (*MODE 0 3*). Puedes colocar el modo de pantalla que más se ajuste a tus necesidades, además puedes usar otra bandera en vez de la 100.

# *PROPOSICION DE LINEA DE AYUDA*

En nuestra constante búsqueda para ofreceros la mayor ayuda posible, a continuación os propongo un nuevo método, a través de la línea telefónica. Hay dos posibles alternativas, una propuesta por el socio *Jesús Baraja* y otra por el director del **CAAD**. A continuación tenéis ambas, y vosotros, vuestras ideas, sugerencias y comentarios serán los que lleven uno u otro modo adelante...

## METODO DE JESUS BARAJA

Pienso que un sistema para poner en funcionamiento la línea de ayuda sería que diversos socios (lo ideal sería uno por ciudad en la que hubiese miembros del **CAAD**) se encargasen de responder a las dudas que se les planteasen. Cuando un socio tuviese una duda *URGENTE* escribiría una carta al club indicando en el sobre "*LINEA DE AYUDA*" y la ciudad donde vive. Semanalmente estas cartas serían enviadas a los colaboradores de la línea de ayuda y una vez resueltas, éstos llamarían por teléfono al socio indicándole la solución.

Los inconvenientes que veo en esto serían que para ser efectivo se necesitaría la colaboración de bastantes socios (para que el coste telefónico sea soportable). También deberían tener las soluciones de TODOS los juegos.

Las ventajas serían un coste mínimo para los colaboradores al ser las llamadas urbanas y bastante rapidez en las respuestas, como máximo dos semanas desde que se envía la consulta.

En principio me ofrezco para comenzar a poner en marcha esta línea, para lo cual necesitaría que el Club y/o los socios me enviasen las soluciones paso a paso de las aventuras. Una vez con ellas en mi poder y pasado un tiempo para organizarlas, los socios que necesitasen una solución rápida para un problema determinado, me escribirían una carta donde harían la consulta e indicarían un número de teléfono para darles la solución.

Esta podría ser una forma de poner en marcha la *LINEA DE AYUDA*. Después, con el paso del tiempo y la incorporación de más socios que quisiesen colaborar, se podría llegar a una especialización de cada uno, llevando sólo las consultas de uno o dos juegos, con lo que los problemas a la hora de buscar las soluciones sería menor.

## METODO DE JUAN J. MUÑOZ FALCO

Mi método consiste en que varios socios que dominen una serie de aventuras escriban al Club e indiquen cuáles son éstas. Ello daría lugar a una lista donde los socios bloqueados buscarían QUIEN es el que domina la aventura en que se han atorado, y le llamarían para conseguir la solución al problema. Por supuesto, en la lista se indicaría

qué días y a qué horas se puede llamar, para no ser intempestivo. Esto produciría una lista así:

| **Socio** | **Especialista** | **solo los Dias** | **Horas** | **Teléfono** |
|---|---|---|---|---|
| Roger Wilco | Space Quest IV | Lunes a Jueves | 19:00 a 22:00 | 123 45 67 |
| Kim Kimberley | Colossal Cave | Sábados | Todo el día | 765 43 21 |
| Fideo de Mileto | Jabato | Lunes a Viernes | Mediodía | 3838 37 |
| M. de Cervantes | Don Quijote | Todos | Todas | 314 15 92 |

La ventaja del sistema es que el socio que responde no tiene que gastar nada de teléfono, ya que su colaboración al mantener la línea ya es suficiente. Al conocer muy bien la/s aventura/s en que se especializa, no perderá mucho tiempo en responder al socio que llama, con lo que tampoco éste gastará mucho teléfono. El inconveniente es que probablemente habrá aventuras que ningún socio domine, por lo que se deberá seguir escribiendo (aunque ésto no es ningún tormento chino, ¿no?).

---

# INFORME: PEÑAZO SOFT

Los chicos de ***Peñazo Soft***, los hermanos *Antonio* y *Víctor Manuel Jara*, han entrado hace poco en el mundo de la aventura y con muy buen pie. Su primera creación, **EL ARTE DE LA FUGA** ha sido comentada en el anterior **CAAD**, y con las siguientes líneas que los mismos componentes de ***Peñazo Soft*** nos han remitido vamos a conocer algo más sobre su ópera prima, así como la línea de acción de su compañía. Os dejo con ***Peñazo Soft***...

Esperamos que seáis benévolos con **EL ARTE DE LA FUGA**. Somos conscientes de que resulta algo irregular, que no ha salido redonda, pero se trata del primer trabajo y hemos aprendido mucho para la próxima vez.



De todas maneras, **EL ARTE DE LA FUGA** puede ser un buen avance para poner al público en contacto con la filosofía de ***Peñazo Soft*** (un nombre curioso, ¿verdad?). Queremos hacer aventuras distraídas. No pretendemos que el jugador se desespere ante problemas demasiado difíciles y guarde la aventura en el baúl de los recuerdos, dándola por imposible.

Hemos intentado poner soluciones complejas, pero no excesivamente difíciles. Abrimos la posibilidad de que el jugador se lo pase bien probando a hacer tonterías. Hay muchas formas de resolver un mismo problema, algunas ridículas, pero nunca inimaginables, ya que si hay formas ilógicas de resolver algo, se dan pistas.

Los gráficos tienen para nosotros una gran importancia. Hemos procurado hacer gráficos elegantes, detallados y a veces humorísticos. Hemos preferido la línea a la mancha de color, simplemente porque el Spectrum tiene una paleta de colores tan impresentable que los dibujos quedan mejor en blanco y negro. No obstante, hay pequeños trozos coloreados, pero su función es dar distintos tonos de gris con la TV puesta en blanco y negro. Pero lo importante de los gráficos es que al examinar ciertas cosas que aparecen en ellos, se encuentran objetos y descripciones que pueden ser de utilidad.

Otra característica de la filosofía de ***Peñazo Soft*** es la de rehuir los guiones pretenciosos, tradicionales y serios. Esos están muy bien para una novela, pero no para un juego de ordenador. Intentamos que nuestros guiones sean originales y un puro cachondeo. Reconocemos que esta aventura tiene un amplio recital (tal vez excesivo) de porquerías que pretenden ser graciosas y que a lo mejor sólo provocan náuseas.

Los toques surrealistas son contínuos, y en el laberinto casi exclusivos. En la próxima aventura intentaremos diversificar más el tipo de chistes. Los PSIs buenos de nuestras aventuras no son héroes, ni los malos diabólicos. En general, son todos idiotas sin más, protagonista incluído.

En resumen, volvemos a repetir que la aventura no nos ha salido redonda, que la técnica de programación no resulta (aún) exquisita, que hay aspectos minuciosamente tratados y otros, en cambio, en los que apenas nos hemos fijado. Los PSIs son algo pobres. La inclusión de un reloj nos ha ocasionado serios problemas de guión que no sabemos hasta qué punto han sido solucionados con coherencia. La memoria se nos ha gastado antes de lo que hubiéramos deseado. En fin, la inexperiencia nos ha hecho ser poco previsores y nos ha faltado un plan previo detallado.

Ojalá que todos estos defectos, que esperamos subsanar en próximos títulos, no os parezcan demasiado graves y no oculten nuestra intención (al menos) de hacer cosas nuevas en aventuras conversacionales.

Antonio & Victor Manuel Jara, o sea, ***PEÑAZO SOFT***

# SILDAVIA (6)
## EL RINCON DE LOS DIOSES

Por... J.J. Game Master

En esto de la Aventura siempre he considerado que existen dos mundos, el mundo Conversacional y el mundo Rol; aunque parece ser que en el fondo ambos son lo mismo, la verdad es que en la realidad no se parecen en nada, o incluso llegando un poco más lejos diría que se encuentran en conflicto. Creo que es visible una especie de ''*ilógico desprecio mútuo*'' entre algunos incondicionales del Conversacional y del Rol. Ya que en nuestro **CAAD** existe una sección de Rol, apoyémosla; con una buena sección de Rol seguramente obtendríamos más socios.

Para reflexionar:

- Antes el cine era mudo, cuando apareció el sonido muchos gritos se alzaron al cielo, ¡Eso no es cine!... Hoy el cine es sonoro, y sigue llamándose cine.

- Existe el proyecto de sacar para el próximo año un cartucho para realizar la declaración de la renta con una consola...! (Je, je, je...)

- Lector del **CAAD**: estás bastante muerto; en realidad, y por desgracia, yo también estoy bastante muerto. El sábado pasado fui al mercado (en Algemesí el día de mercado es el sábado) y después de ver lo que ví voy a dedicar mis esfuerzos en otros campos, porque los mios sólo sirven para cultivar naranjos.

## NOTICIAS

### LoM

Ya falta menos. He recibido cantidad de cartas con comentarios nostálgicos y apremiantes. Esta pequeña reseña va dedicada a aquellos que saben de qué estoy hablando: teneis la oportunidad de reservar plaza antes de que llegue la avalancha. A partir de ¡ya!

### ESCAPE DE "*VIRUS*" EN ALGEMESI

Al parecer una fuga en mi disco duro ha provocado una pequeña epidemia de Meningitis Vírica que ha llegado a extenderse a las poblaciones vecinas. El asunto ya está controlado, de todos modos recomiendo pasarles algún ''antivirus'' a los niños afectados y mantenerlos alejados de los buzones.

Bueno, dejando las cosas serias a parte, ***VIRUS*** ha comenzado a funcionar sobre un PC, multiplicando por cinco su velocidad de proceso. La Partida nº 1 de este juego está funcionando desde junio en esta nueva versión (supongo que habrán notado algo los jugadores). La Partida nº 2 y siguientes comenzarán ya con la nueva.

### ALIANZA SUBMICROSCOPICA

En el pasado **CAAD** ya anuncié la existencia de una Alianza en la Partida nº 1 de ***VIRUS***. He contactado con varios de sus miembros y es posible que en el próximo múmero aparezca en exclusiva un comunicado de esta unión.

### FINALIZA LA PARTIDA Nº 0 DE **VIRUS**

El pasado 17 de abril finalizó la mítica Partida nº 0 de **VIRUS** (para los no enterados os diré que fue la de pruebas de dicho juego). El resultado final fue el siguiente:

| | | |
|---|---|---|
| 1º *Fco. J. Palomares* | ***SOPLONEGRO*** | *108c (Partida gratis)* |
| 2º *Juan J. Muñoz* | ***HERPES ZOOSTER SUPRA*** | *85c (Inicio + 10 turnos gratis)* |
| 3º *Jorge Chambó* | ***PERESTROIKA*** | *37c (Inicio + 3 turnos gratis)* |

La verdad es que el primer y segundo puesto no se decidieron hasta el último turno, siendo la suerte de procesar la Hoja de Juego en primer lugar la que decidió la victoria de *Francisco J. Palomares* frente a *Juan José Muñoz* (Dios me libre...). En esta misma sección encontraréis una pequeña entrevista al ganador de la partida.

## INICIO DE LA PARTIDA Nº 2 DE **VIRUS**

Cuando leáis esto ya se habrá puesto en marcha la segunda partida de **VIRUS**. Aprovecho la ocasión para comunicarles a todos los jugadores que ya deben haber recibido el Paquete de Inicio (si no fuera así decídmelo enseguida), que me envíen rápidamente la Hoja de Juego para procesar el primer turno. Suerte a todos.

## LISTA DE ESPERA

Se acaba de abrir la inscripción para jugar a la Partida nº 3 de **VIRUS**. Por ser socio del **CAAD** tienes el Paquete de Inicio (que cuesta 1.000 pts.) totalmente gratis con tres turnos de juego incluídos! ¿Se puede pedir más? ¡Unete a la peña! Empieza a practicar con **VIRUS** para lo que se avecina...

***SILDAVIA***
***José J. Chambó***
***Nou del Convent 43, 5***
***46680 - Algemesí (VALENCIA)***

## ENTREVISTA

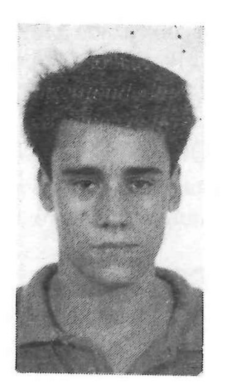
### *FRANCISCO JOSE PALOMARES VILLAR*, GANADOR DE LA PARTIDA Nº 0 DE **VIRUS**

¿Qué te motivó a inscribirte en un JPC?

*Ya antes había oído hablar de la existencia de los JPC, pero en el Reino Unido. Sildavia fue la oportunidad para ampliar mis horizontes en el mundo del juego, aparte de poder contactar con personas con la misma afición que yo.*

¿Qué te ha parecido la experiencia?

*Ver cómo mis enemigos iban causando estragos entre mis unidades ha sido un contínuo sufrimiento. Te pasas la noche pensando en la estrategia que vas a poner en práctica; tienes que anticiparte a los movimientos de los demás jugadores. En fin, es un juego frenético y tremendamente adictivo; es un alivio poder acabarlo (sobre todo si ganas).*



¿Cuál fue el momento más divertido del juego?

*Momento divertido para el que me viera, la cara que puse cuando un Fagocito se tragó a* ''Terminator'', *un virus mutante que me había costado mucho esfuerzo con-*

*seguir y yo pensaba que sería invencible.*

¿Y el momento más peligroso?

*En los últimos turnos sufrí un ataque a traición de un jugador al que, por un mal entendido compañerismo, me negué a atacar desde el primer turno (cuando podía haberlo aplastado sin dificultad). Este evento hizo que peligrara mi hegemonía, pero pude sobreponerme.*

¿Tu opinión sobre los JPC'S?

*La interacción con el ordenador y los demás jugadores, a los que no conoces de nada, hace que sean un auténtico reto. En los juegos de Rol y Estrategia tus compañeros son amigos de los que conoces la mayoría de sus reacciones a la hora de jugar.*

¿Tu opinión sobre ***SILDAVIA***?

*Una compañía que ha empezado con buen pie su trayectoria en el mundo de los JPC y a la que auguro el mejor de los éxitos.*

¿Tu opinión sobre **VIRUS**?

*A pesar de ser un juego sencillo en su planteamiento, no por ello deja de ser difícil jugar bien hasta conseguir ganar.*

¿Quieres añadir algún comentario más?

*Espero jugar pronto a '' **Libertad o Muerte** '', pues la fase de pruebas en 1990 nos dejó a todos con la miel en los labios. Animo también a todos los lectores del* **CAAD** *para que participen en las aventuras que* ***SILDAVIA*** *les propone.*

## AYUDA DE JUEGO

### EL TENEBROSO MUNDO DE LOS "VM"

Desde luego, los VM han sido, con diferencia, los que más problemas de manejo han causado a los jugadores. Aclaremos pues las cosas:

El problema gira entorno a que al situar más de un VM en una misma célula, no podemos dirigir una acción a un VM concreto de los que ocupan dicha célula. Esta limitación viene impuesta por el sistema de juego de **VIRUS** y sólo podría eliminarse reduciendo a uno el número máximo de ocupantes VM de una misma célula. He preferido no hacerlo así en beneficio de una mayor libertad de movimientos por parte de las unidades que forman cada virus.

Las acciones que dan problemas en este caso son *DESPLAZAMIENTO* y *MUTACION*; a continuación unos consejos para salvarlos:

- **DESPLAZAMIENTO**: Una acción de Desplazamiento sobre un VM desplazaría al primer VM que ocupó en su día dicha célula, una segunda acción al segundo que la ocupó, y así hasta el cuarto (máximo número posible). De este modo si queremos desplazar todos los VM de una célula a diferentes células según su Nivel de Mutación, deberemos hacer coincidir el orden de las acciones con el orden en que ocuparon la célula donde se encuentran (si desconoces el orden de ocupación, éste coincide con el orden de aparición en la sección ''*VIRUS MUTANTES*'' de la Hoja de Resultados: línea a línea, de izquierda a derecha). También se desprende de esta conclusión que no podemos desplazar el 2º, 3º o 4º VM que ocupó dicha célula sin desplazar al menos a 2, 3, o 4 VM's respectivamente.

- **MUTACION**: Todas las acciones de Mutación que se realicen sobre una célula que contenga varios VM tendrán efecto en el primer VM que ocupó dicha célula. Por lo

tanto, para aumentar el Nivel de Mutación de los restantes ocupantes, habría que desplazarlos a células no ocupadas por otros VM's

Para terminar incluyo dos reglas importantes que no aparecen en el Libro de Reglas y deben ser tenidas en cuenta por los actuales jugadores:

- El número máximo de VM's que pueden ocupar una célula es de 4. - Las unidades V que combatan no pueden apoyar ninguna reproducción durante el mismo turno, ni aún siendo colindantes.

# EL CONSULTORIO DEL DR. MASTER

## *MANUEL CONDE ACEBEDO* (Barakaldo)

1.- ¿Cómo puede ser que 1VS sea destruido al atacar una célula vacía? Todavía no me lo explico (aunque a JERUSALEM le ocurrió lo mismo ¿no?). Ahora temo atacar células vacías, no vaya a ser que se destruya algún VS ¿Pasa a menudo?

*En el peor de los casos sí puede ocurrir, hay que tener en cuenta que la célula aunque no esté ocupada sí está capturada por un virus enemigo, lo cual indica que fue "reprogramada" para funcionar a su servicio: si es atacada intentará defenderse, aunque con pocas posibilidades de éxito.*

2.- Con varios VM en una célula, ¿cómo puedo ordenar específicamente a uno de ellos *MUTAR* o *DESPLAZARSE*? ¿Debo indicar el Nivel de Mutación del que deseo mover?

*En la sección "**AYUDA DE JUEGO**" de este mismo artículo encontrarás la solución al problema.*

# CLASIFICACIONES

## JUEGO Nº 1 VIRUS CLASIFICACION

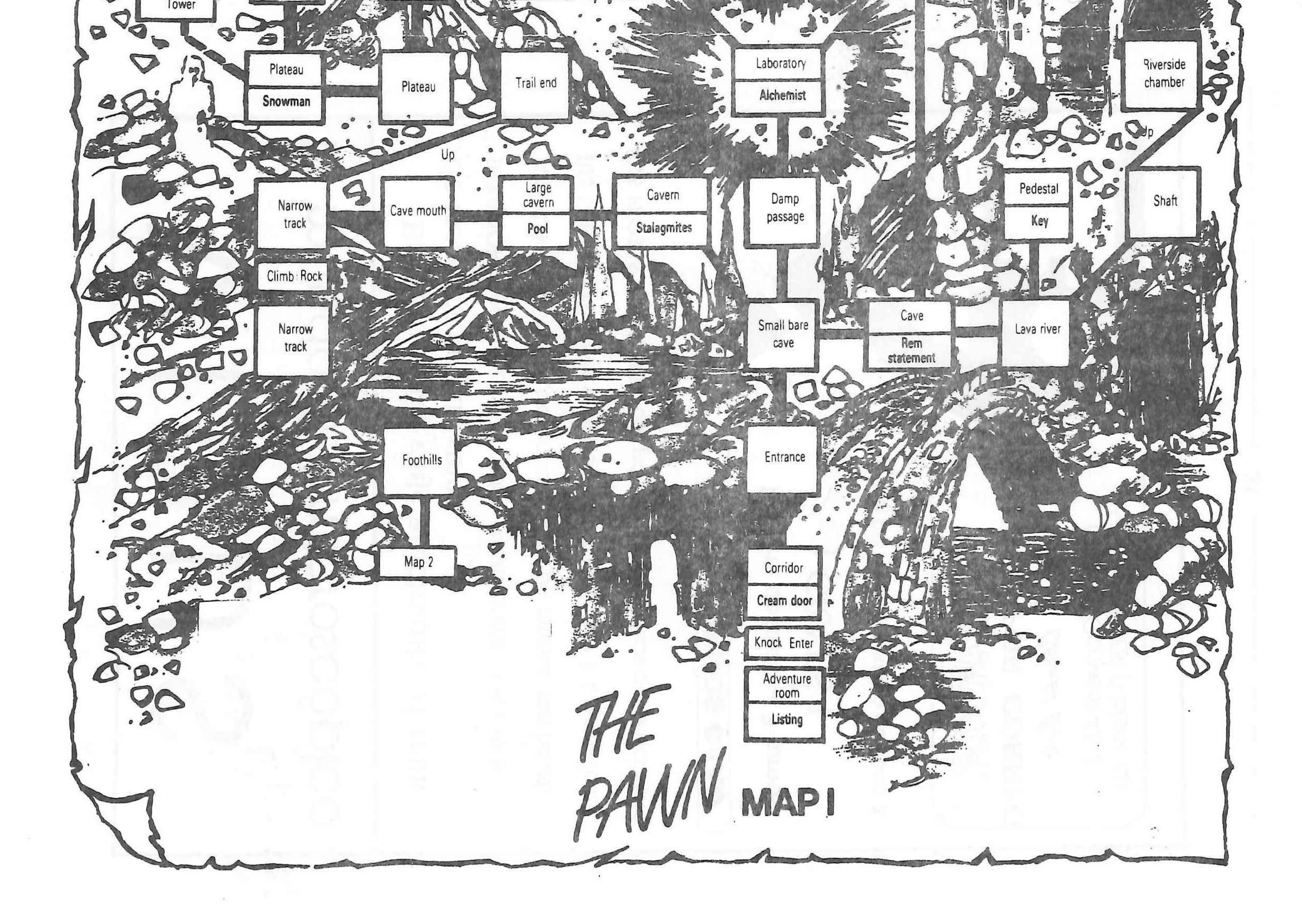
(19 junio, Turno 13)

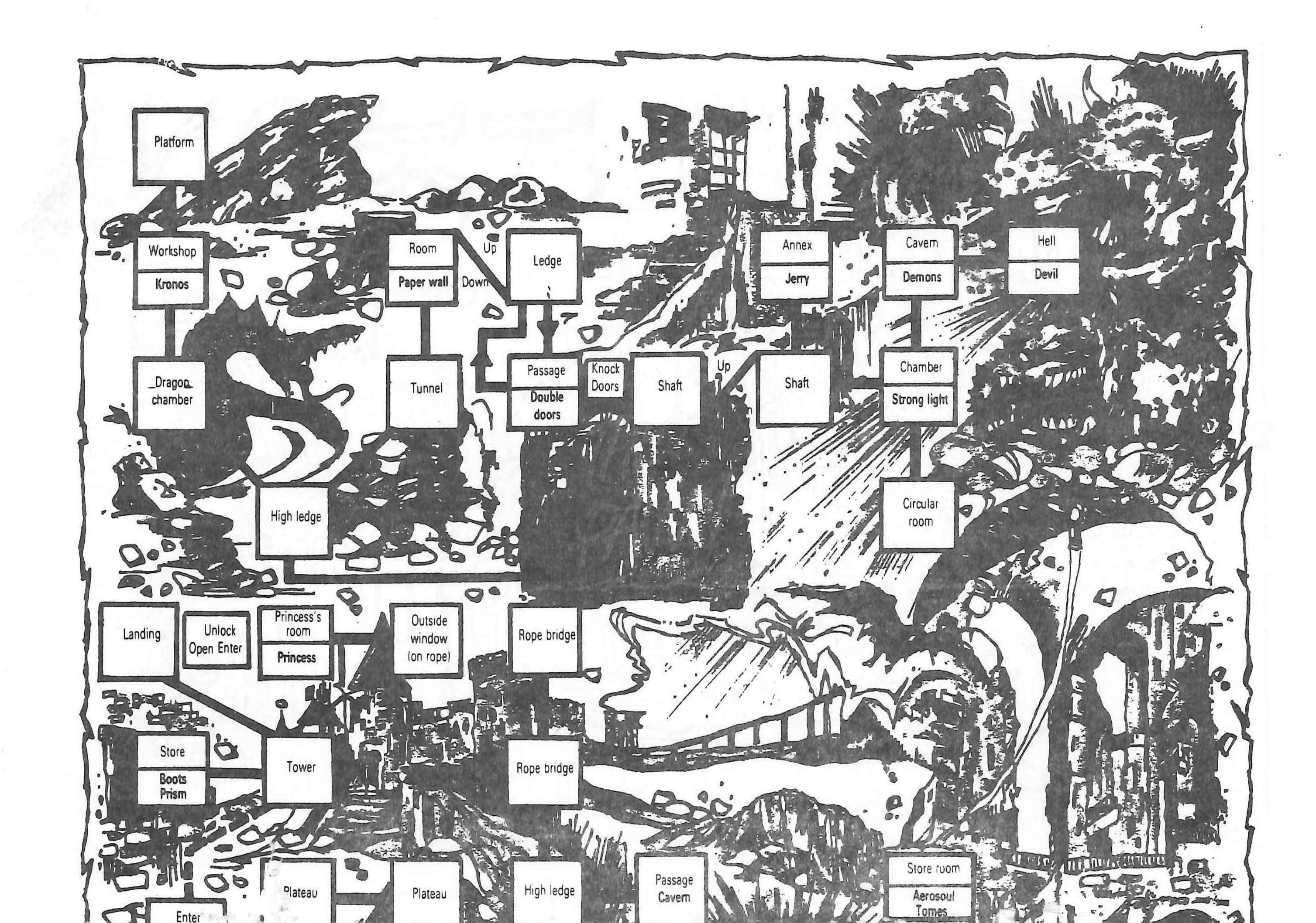
| | | |
|---|---|---|
| 1º Jesús Baraja | JESBAR240 | 63c |
| 2º Angel Fernandez | JERUSALEM-R II | 58c |
| 3º Juan José López | COSTIPAT | 58c |
| 4º Manuel Conde | ATACANTUM CARNIVORUS | 45c |
| 5º Conrado Badenas | TREPONEMA PNEUMONIAE | 44c |
| 6º Yago Alvarado | MIERCOLES 11 | 38c |
| 7º Javier Diaz Soto | ANTHRAX HUMANOIDE 3P | 33c |
| 8º Oliver Fernández | PIRTAMAX | 31c |

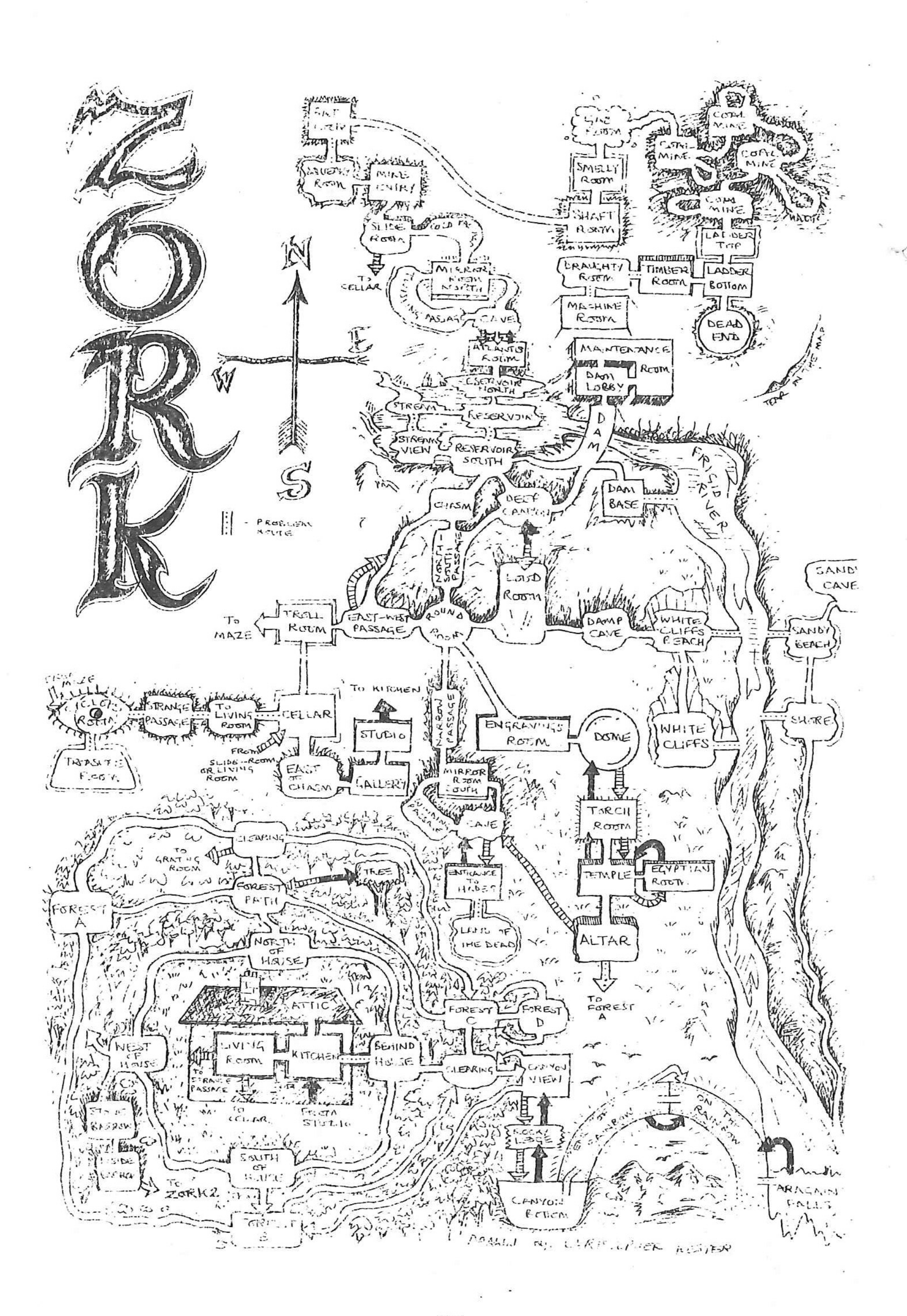
## JUEGO Nº 2 VIRUS CLASIFICACION 10 MEJORES

(21 agosto, Turno 4)

| | | |
|---|---|---|
| 1º José Luis Sánchez Muñoz | INFECTIONS | 21c |
| 2º Juan J. Muñoz Falcó | HERPES ZOOSTER MK.2 | 20c |
| 3º Jorge Chambó Bris | NASDAROBIA | 20c |
| 4º Víctor Martín Cacho | GUYBRUSH D | 19c |
| 5º José María Pérez Aguilar | JP.CR-2(MHC) | 18c |
| 6º Miguel Angel Heredia | TROPOLUS KATH-HERB | 18c |
| 7º Pedro Pinillas Marqués | DEPREDADOR | 17c |
| 8º Francisco Javier Cara | YUYU | 16c |
| 9º Francisco Ginés Moreno | RETROVIRUS DE GROO | 15c |
| 10º Miguel Hernández Gracia | IAIOCOCOS | 15c |


Tower
Plateau
Snowman
Plateau
Trail end
Laboratory
Alchemist
Riverside chamber
Up
Up
Narrow track
Cave mouth
Large cavern
Pool
Cavern
Stalagmites
Damp passage
Pedestal
Key
Shaft
Climb Rock
Narrow track
Small bare cave
Cave
Rem statement
Lava river
Foothills
Entrance
Map 2
Corridor
Cream door
Knock Enter
Adventure room
Listing
THE PAWN
MAP I


Platform
Workshop
Kronos
Dragon chamber
Room
Paper wall
Up
Down
Ledge
Tunnel
Passage
Double doors
Knock Doors
Shaft
Up
Shaft
Annex
Jerry
Cavern
Demons
Hell
Devil
Chamber
Strong light
Circular room
High ledge
Landing
Unlock Open Enter
Princess's room
Princess
Outside window (on rope)
Rope bridge
Store
Boots Prism
Tower
Rope bridge
Enter
Plateau
Plateau
High ledge
Passage Cavern
Store room
Aerosoul Tomes


ZORK
N
E
W
S
TROLL ROOM
EAST-WEST PASSAGE
ROUND ROOM
DAMP CAVE
WHITE CLIFFS BEACH
SANDY BEACH
SANDY CAVE
SHORE
WHITE CLIFFS
CELLAR
STRANGE PASSAGE
STUDIO
GALLERY
ENGRAVINGS ROOM
DOME
TORCH ROOM
TEMPLE
EGYPTIAN ROOM
ALTAR
TO FOREST A
FOREST A
FOREST PATH
TREE
CLEARING
NORTH OF HOUSE
ATTIC
LIVING ROOM
KITCHEN
BEHIND HOUSE
WEST OF HOUSE
SOUTH OF HOUSE
FOREST C
FOREST D
CLEARING
CANYON VIEW
CANYON BOTTOM
TO ZORK2
TO MAZE
TO KITCHEN
SMELLY ROOM
SHAFT ROOM
LADDER TOP
LADDER BOTTOM
TIMBER ROOM
DEAD END
MACHINE ROOM
MAINTENANCE ROOM
DAM LOBBY
DAM
DAM BASE
RESERVOIR
RESERVOIR SOUTH
STREAM
STREAM VIEW
CHASM
DEEP CANYON
LOUD ROOM
NARROW PASSAGE
MIRROR ROOM SOUTH
CAVE
TO CELLAR
FRIGID RIVER
ON THE RAINBOW

# PREGUNTAS Y RESPUESTAS

*Juan Carlos Morales*

1- **VENTA POR CORREO**: ¿Hasta qué punto es legal venderlas? Lo digo porque supongo que ninguna compañía de las que anuncian sus juegos en el **CAAD** tendrá permiso para vender.

*Tras consultar en un bufete jurídico, la respuesta es que el volumen del negocio es tan ridículamente pequeño que no hay problema en seguir con ello.*

2- **HATRACK**: El parser Hatrack de Amiga, ¿está traducido?

*No, no lo está.*

3- **RETRASO**: Si el **CAAD 18**, de abril-mayo, me llega en junio, tiene tres meses de retraso, ¿no? ¿A quien echo la culpa, a tí o a Correos?

*Pues no. En el fanzine vienen indicados los meses de vigencia del mismo, por lo que el retraso empieza a partir de junio (en el ejemplo que me pones). Lo de echar la culpa es algo muy relativo, ya que yo no soy el único que hace el* ***CAAD****. Debo reunir las colaboraciones de varios redactores que ayudan desinteresadamente y a los que no puedo forzar de ningún modo, añadir las mias, y con el fanzine en formato ASCII, llevarlo a maquetar, que llevará su tiempo, y luego a imprimir, que lleva el suyo. Luego ya sabes, entra en escena el amigo de todos nosotros... Correos.*

*Juan Manuel Díaz Robledo*

1- **FALLO EN DISCO**: Tengo el juego ***DON QUIJOTE***, pero no puedo entrar, ya que cargo el disco y entonces sale "*1-Don Quijote 1*" y "*2- Don Quijote 2*". Cuando pulso 1 no entra, sino que vuelve a la misma pantalla, y cuando pulso 2 igual. He verificado el disco y me sale "*DRIVE A:READ FAIL*".

*Bueno, este parece el típico error de lectura de disco. Te recomiendo que lo cambies en el lugar donde lo compraste, y les expliques lo que te sucedió.*

*José Manuel Fey*

1- **TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte**: Al llegar a la plazoleta de los bloques, no sé cómo hacer para abrir una de las puertas moviendo los bloques.

*Tienes bloques en las paredes, que se indican con puntos cardinales, y en cada pared puede haber hasta tres bloques (izquierda, centro y derecha). Cada bloque actúa abriendo o cerrando los agujeros bajos de las estancias. Por ejemplo, para abrirte paso desde la primera localidad, has de empujar los bloques de la pared norte, el de la izquierda y el de la derecha.*

2- **JABATO 2ª parte**: Cuando le digo a Fideo que cave con la pala en la pantalla de la

esfinge no me obedece.

*Cavar es una labor muy pesada para el escuálido Fideo. Dile que te dé la pala y sé tú mismo (el Jabato) quien cave.*

*Juan Antonio Meroño*

1- **ROCO**: Necesito algún tipo de pista, pues he cogido el manto, la rama, el zurrón, el hurón, la calabaza y el musgo, pero no sé cómo coger el pincho del cactus, ni coger el sapo sin que la cosa del pantano me mate, ni qué hacer con el halcón que va volando, ni cómo salir de las arenas movedizas, ni cómo subirme al árbol...

*El mismo autor de **ROCO**, Francisco Bretones, nos ofrece la solución tanto a la presente como a la pregunta que le sigue: El manto sirve para no pincharte con cierto arbusto. La rama es muy resinosa y se puede encender fácilmente en el lugar adecuado. El zurrón sólo sirve para guardar o meter cosas, no muy voluminosas, en él. El hurón sirve para cazar. En la localidad al Oeste de las arenas movedizas, **EXAMINA MATORRAL**, con lo que encontrarás un agujero. **DEJA HURON** y a esperar. Debes tener puesto el **AMULETO**. La calabaza tiene un agujero, prueba a llenarla con algún líquido.*

*Para coger el pincho del cactus debes tener la vara, en caso contrario, no alcanzas. Para coger el sapo debes acabar primero con la cosa del pantano, matándola con una lanza o venablo, que debes hacerte con otros dos objetos: la caña y el sílex. El halcón sólo tiene un objetivo en la aventura: si, fuera del bosque, en las praderasy las llanuras, el halcón está presente y dejas o está presente el hurón, la rapaz lo captura, con lo que no podrás terminar la aventura.*

*Para las arenas movedizas, lo principal es llevar puesto el amuleto y llevar cogida, no puesta, la cuerda: esta debe tener el nudo **HECHO**, para que al **ARROJAR CUERDA SUR** se atranque en algo y puedas **TIRAR DE CUERDA**, con lo que sales de las arenas. Una vez en la nueva localidad, podrás empujar algo grande y podrido...*

*Para subir al árbol, debe acompañarte BADUN, el tonto del poblado que no lo es tanto. Tecleando **BADUN "SUBEME"** subes a sus hombros; **SUBIR** y ya estás en las ramas del gran árbol. Busca algo por aquí que le pueda gustar a BADUN y dáselo, de lo ontrario no te ayudará cuando se lo pidas o cuando quieras que lleve algo por tí, lo cual es vital en otra parte de la aventura.*

*Jaime Orenga Aragonés*

1- **ROCO**: No encuentro la vara ni la cuerda, y los murciélagos no hay forma de cogerlos.

*Para encontrar la vara, ve a la localidad del pantano con el **PEDRUSCO**, **E**, **SE** y **EXAMINA JUNCO**. Ya es tuya. Para encontrar la cuerda, ve a la orilla Este del río, al Este de la cascada. Si tecleas cualquier dirección sin salida, no pasa nada, excepto si tecleas **NO**. En ésta dirección te encuentras con un arbusto que te bloquea el paso. Examínalo y muévelo, pero procura tener la vara para no pincharte. Aparece una cueva a la que sólo puedes acceder, debido a los pinchos del arbusto, si tienes puesto el **MANTO**.*

*Una vez dentro **EX SUELO** y encuentras un esqueleto. **EX ESQUELETO** y ves junto a él la cuerda. Si intentas cogerla, comprobarás que está atrapada por la tierra seca y dura. **VACIA CALABAZA**, por supuesto llena de agua, y ya puedes coger la ansiada cuerda. Los murciélagos están en el elevado techo de la cueva, **NO PUEDES COGERLOS**. Debes hacer que baje, al menos uno, para lo cual debes usar la caña y la espina. Una visita al Inventor y que te comente una de sus láminas no te vendría mal, de hecho, creo que es donde podrás comprobar cómo obtener el murciélago.*

*Daniel Carbonell*

1- **PRIMER AD**: ¿Cual fué el primer juego que hizo AD? ¿Cuando? ¿Qué parser utilizó?

*La respuesta varía si te refieres a AD o a Aventuras AD. En el primer caso te diré que fué **MEGACORP**, usando el GAC, y en el segundo, **LA AVENTURA ORIGINAL**, con el DAAD. En realidad, Aventuras AD realizó antes otros dos programas, pero no fueron comercializados. Se trataba de las versiones de Atari ST de **DON QUIJOTE** y **LOS PAJAROS DE BANGKOK**, usando el STAC. Puedes encontrar ambos en la Bolsa del **CAAD**.*

2- **JABATO**: ¿Está hecho con el **DAAD**? Lo digo por el input fijo y cosas así.

*Todas las creaciones de Aventuras AD desde la **AVENTURA ORIGINAL** usan el DAAD como parser.*

3- **ORIGINAL II**: ¿Cuando se calcula que estará terminada la ***AVENTURA ORIGINAL II***?

*Si no ocurre nada extraño, antes de fin de año (rima incluída).*

4- **ORIGEN DEL CAAD**: ¿En qué año se formó el **CAAD**?

*La formación del **CAAD** se remonta a 1988, aunque el primer fanzine no salió hasta 1989.*

5- **CONCURSO CHICHEN**: ¿Ha contestado ya alguien al concurso de ***CHICHEN ITZA***?

*Si, tres bravos socios.*

6- **JEKYLL VS HYDE**: ¿Porqué no se ha incluído en la bolsa de aventuras?

*Por que sus autores están intentando hacer versiones para varios ordenadores y distribuirlas comercialmente. Si no tienen éxito, también encontraremos su aventura en la Bolsa del **CAAD**.*

7- **CARLOS SISI**: Soy socio desde el número 15, y en él *Carlos Sisí* empezó un artículo sobre el movimiento de los gráficos en la sección **Técnicas de Programación**. ¿Qué ha pasado con esta sección? Ya no la he vuelto a ver y me parece interesante.

*Los compromisos de Carlos Sisí le han impedido seguir regularmente con la sección. Con un cambio de enfoque, ahora Javier San José se encarga de ella. De todos modos, esperamos que a no tardar mucho, Carlos facilite la última entrega sobre*

*animación de gráficos.*

8- **WAR IN MIDDLE EARTH**: ¿Conocéis este juego? ¿Cómo puede Frodo usar el anillo?

*Lo conocemos, pero no puedo darte una respuesta al carecer el **CAAD** de un experto en juegos de estrategia.*

*Luis Vicente Arellano*

1- **PAW PC EN BBS**: En el **CAAD 16** mencionas que para conseguir un PAW para PC había que ponerse en contacto con alguna BBS. ¿Podrías darme la dirección y teléfono de alguna de ellas?

*Te equivocas, el PAW para PC no puede conseguirse en ninguna BBS. Hablé de otros 3 parsers, GAGS, AGT y ADS, pero los dos primeros no admiten vocabulario castellano y del tercero no tengo ningún tipo de información. Respecto al teléfono de BBSs, si no tienes un modem es imposible acceder a ellas.*

*José Mª Roca Mena*

1- **LA PREHISTORIA**: Cojo el pedernal, sílex y hueso. ¿Para coger el eslabón la única manera es tirarle el pedernal a Oh? Si es así, ¿por qué no deja de matarme? ¿Dónde están las hierbas secas para poder encender fuego y tener fango cocido? (tengo la madera).

*Las siguientes preguntas sobre **LA PREHISTORIA** e **IDILIAR**, han sido amablemente respondidas por el autor de ambas aventuras, Josep Coletes. Efectivamente, es la única manera... y es que después de tal pedrada, el cabreo ya no hay quien se lo quite para el resto de la partida. Las hierbas secas están en una localidad a la que podrás acceder de la siguiente forma: Baja por el agujero de tu cueva y consigue del Neanderthal renegado el ocre a la vez que le pides ayuda. A continuación tienes que conseguir que Ah entre en la cueva (perdiendo turnos para que se vaya moviendo y entre). Estando tú, Ah y la chica en el interior de la cueva, pinta el animal. Ah comprenderá y te llevará a la preciada localidad si le sigues. Además, lo que tienes que cocer es lo que obtendrás con el fango si lo manejas hábilmente.*

2- **IDILIAR**: He terminado la 1ª parte, pero ahora me encuentro que en la 2ª no sé qué tengo que hacer. Encuentro muchos objetos pero no sé por dónde empezar. Encuentro la tierra, el fuelle, tenazas, mazo, taburete, tintero, diario, pluma, vela, medallón y sándalo.

*La tierra debe ser entregada al señor de los elementos junto el fuelle y te la devolverá si le pides que la deje (ahora verás que la tierra en algo ha cambiado). Las tenazas no te serán útiles hasta cerca del final del juego. El mazo te servirá de defensa como quebranta-huesos. El taburete te permitirá llegar a lugares altos. El tintero es para pintar cierto objeto cuando se rompa el tintero. El diario es un dato sobre la caída de la fortaleza ante la oscuridad. La pluma es un ''red herring''. La vela te iluminará el camino, además te servirá para cuando tengas que hacer el fantasma (no es cachondeo). El medallón y las varitas de sándalo: El símbolo colgante afectará la tirada de las varitas para la estrella.*

*Rubén Moreno Sánchez*

1- **IDILIAR**: ¿Para qué sirve la ropa, el campesino, el follaje verde de la localidad del campesino, el polvo de la cerradura y el anillo de Valeria? ¿Qué hay que hacer en la ciudad aparte de coger a Valeria, la comida y la cuerda? ¿Qué hay que hacer para no morir por la noche y para que no corte la cuerda el guardián al lanzar la calabaza?

*La ropa destrozada es una pista para indicar que en ésa localidad se puede encontrar algo más. al campesino debes entregarle cierto objeto poco agradable hacia el final de esta 1ª parte. El follaje verde es para ambientar. El polvo de la cerradura espera indicar que otras cerraduras pueden ser examinadas... el anillo de Valeria lo conseguirás en la 2ª parte, ya que sólo en ésta tiene utilidad. La ciudad debes cruzarla hacia el final de esta parte. PAra no morir de noche, mantente a la luz de la calabaza, con* ***DECIR A CALABAZA "ENCIENDETE"****. Al guardián lo calmarás con* ***DECIR A VALERIA "LIGATE GUARDIAN" - DECIR A VALERIA "N"*** *(para apartarlo de la entrada, aunque después verás que hay más cosas sobre el guardián). Si consigues retenerlo, no tengas prisa en matarlo. Además, su capa con capucha será útil a Valeria hacia el final de esta parte.*

*Pedro Pinillas Marqués*

1- **AVENTURA ORIGINAL 2ª parte**: ¿Cómo se esquiva a la serpiente?

*No puedes evitarla. El único modo de acabar con ella es cazar al pajarillo que viste unas localidades antes y soltarlo frente a la serpiente. El alado ser se encargará del ofidio.*

2- **MEGACORP 2ª parte**: ¿Qué se hace con la argolla en la segunda parte del juego?

*Primero la aprietas y luego la giras.*

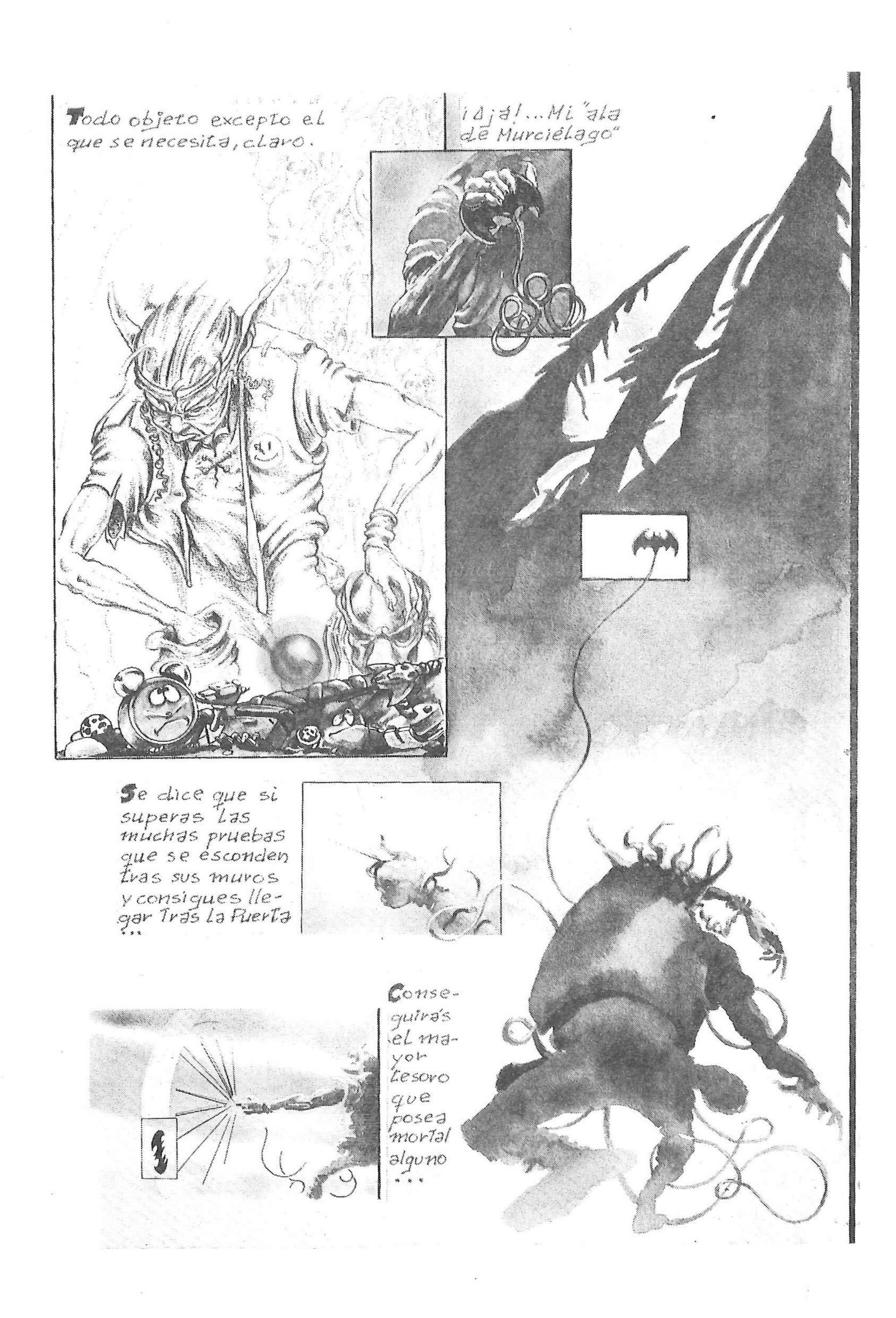
*Carlos Hernández Marugán*

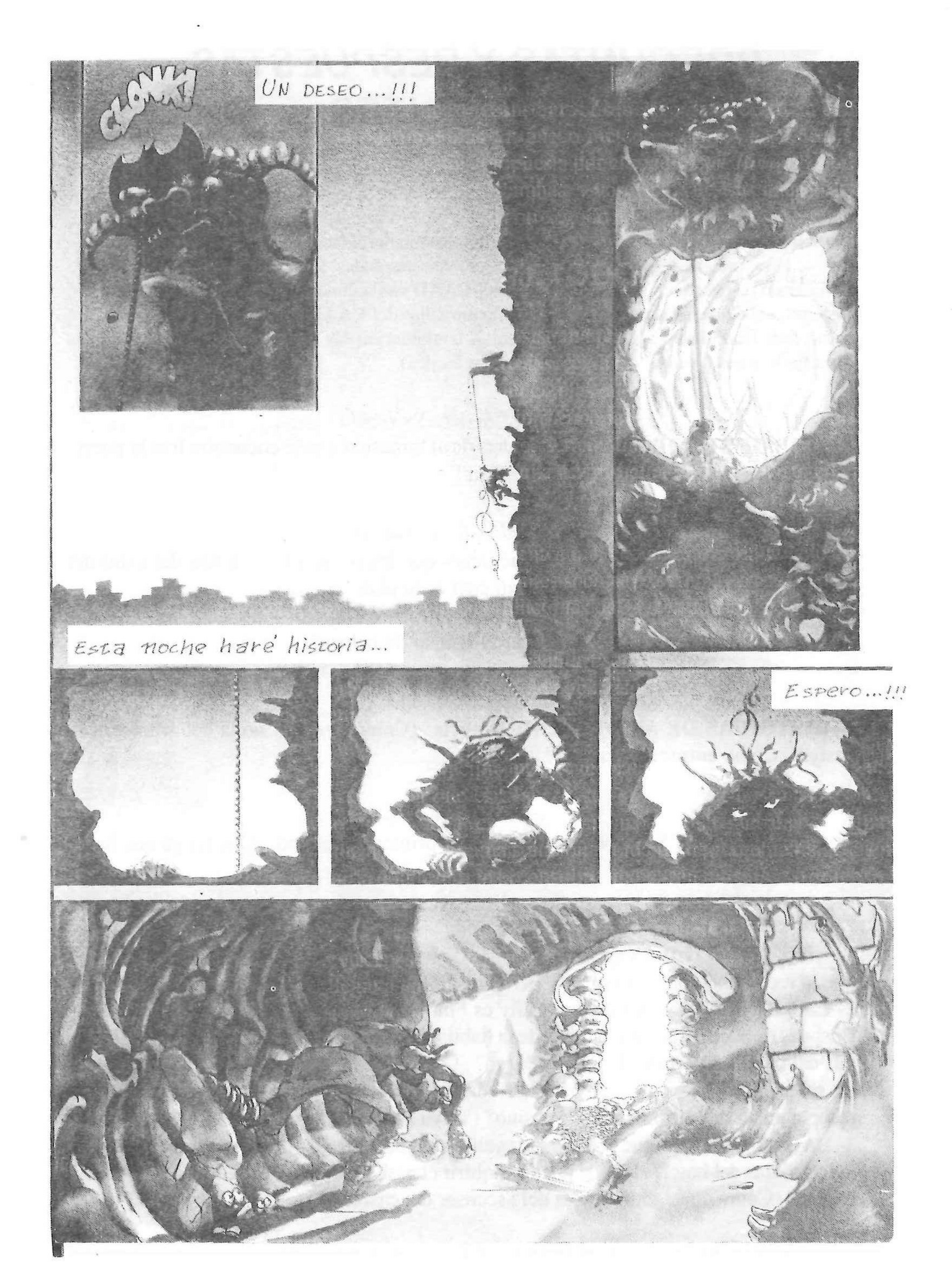
1- **Jabato 1ª parte**: ¿Cual es la solución al segundo acertijo del druida galo?

*San Pío... ¿a que estaba claro?.*

2- **EL EXAMEN**: ¿Qué hay que darle a la chica del bar?

*A María debemos darle la flor.*


Todo objeto excepto el que se necesita, claro.
¡Ajá!...Mi "ala de Murciélago"
Se dice que si superas las muchas pruebas que se esconden tras sus muros y consigues llegar tras la Puerta ...
Conseguirás el mayor tesoro que posea mortal alguno ...


CLONK!
UN DESEO...!!!
Esta noche haré historia...
Espero...!!!

# PREGUNTAS Y RESPUESTAS... PENDIENTES

Aunque parezca raro, en ocasiones las dudas que se os presentan en ciertas aventuras no pueden ser resueltas, bien por que se carece de la solución, porque también se está bloqueado ahí o porque ni siquiera se tiene la aventura. Esta situación produce grandes lloreras al que esto escribe, que son la auténtica causa de las periódicas inundaciones valencianas.

Pero, por suerte para los que no ven resueltas sus dudas, las recalcitrantes preguntas que no hallaron respuesta en lo más recóndito del **CAAD** van a quedar expuestas a los insaciables, ansiosos, anhelantes y expertos socios, tejido muscular del **CAAD**, que las van a machacar cual tierno Poli Díaz frente a George Foreman. A continuación las tenéis, y ya sabéis... no seáis demasiado duros (¡venga! que muchas son muy fáciles).

*Daniel Gasset Soldevilla*

1- **SEAS OF BLOOD**: ¿Qué hay que decirle al fantasma que se encuentra tras la puerta que guarda el zombi en el Shrine de Assur?

*Luis Mendoza Chaparro*

1- **9 PRINCIPES EN AMBER**: ¿Qué tienes que hacer cuando en mitad del claro del bosque Deirdre y Random te preguntan cual es tu plan?

2- **INDIANA JONES**: ¿Existe otro medio de entrar en el zepelín que no sea vencer a todos los soldados del castillo nazi ni vencer al revisor de tickets?

*Alberto Tejedor*

1- **HISTORIAS DE MEDIALAND 2ª parte**: ¿Como coger la savia del árbol con la vasija? ¿Cómo entrar a la ciudad?

*Ricardo Gallego*

1- **ARQUIMEDES XXI**: No logro salir de la primera localidad. ¿Qué tengo que hacer exactamente?

*204*

1- **APACHE GOLD**: Después de escapar de los indios al principio de la aventura me quedo recogiendo objetos por allí, pero no sé salir del poblado.

2- **LARRY I**: Si la chica del bar Lefty es Funny, ¿cómo puedo llevármela a la cama? Después de acostarme con la chica de la habitación del bar, la policía me detiene al salir a la calle por pervertido ¿Cómo me largo? ¿Cómo entro en la habitación del casino con un corazón en la puerta? ¿Qué hago con la chica de la disco? ¿Sirve para algo la recepcionista del último piso del casino? (Tú ya me entiendes...).

3- **LARRY III**: ¿Para qué sirve la granadilla y las orquídeas? ¿Cómo afilo el cuchillo en las escaleras del hotel? ¿Dónde puedo adquirir el pase para entrar en la sala de fiestas del casino? ¿Cómo consigo la tarjeta del ascensor del casino?

*Francisco Bretones Castillo*

1- **ZORK III**: En la sala del espejo, consigo abrirlo y entrar en él, pero una vez dentro lo único que he conseguido es elevar el SHORT POLE. ¿Qué hay que hacer después?
2- **ZORK III**: ¿Cómo demonios puedo pasar la linterna hasta la orilla Sur del lago? Si entro en el lago con ella, lógicamente se moja y deja de funcionar, con lo que no puedo entrar en la localidad o cueva situada en la orilla Sur.
3- **ZORK III**: En las habitaciones dentro del puzzle, que son un follón de mucho cuidado, he conseguido encontrar el libro y una puerta con una ranura. Insertando el libro en la ranura, se abre la puerta. ¿Hay algo más en estas localidades del puzzle?

**SOCIO QUE NO PUSO NOMBRE NI NUMERO ( Y VAN...)**

1- **MAUPITI ISLAND:** ¿Cómo puedo entrar en el camarote de mi barco?

*Jesús García García*

1- **ULTIMA V**: ¿Dónde se encuentra la capilla del Valor?

*Ignacio Ascasibar Pérez*

1- **FUTURE WARS**: Tras viajar por el espacio con la nave Crughon, al aterrizar, aunque me tomo la píldora de invisibilidad, el guardián me ve. ¿Qué tengo que hacer para poder salir?

*Jaime Maestro Ruiz*

1- **KARYSSIA**: ¿Cual es el argumento y su objetivo?
2- **CORRUPT**: ¿Cómo puedo hablar con el tío del despacho?

*José Manuel Rey*

1- **LA GUERRA DE LAS VAJILLAS 2ª parte**: ¿Cómo puedo salir del Halcón Millonario?

*Ricardo Gallego*

1- **ZIPI Y ZAPE 1ª parte**: ¿Qué hago en la casa del pirata? ¿Y en la pantalla del fantasma?

*Fernando Arroyo Andreu*

1- **MONKEY ISLAND**: ¿Por qué puedo sustituir la sangre de mono en la receta del baúl?
2- **DON QUIJOTE 2ª parte**: ¿Dónde están el aceite y la sal?
3- **AVENTURA ORIGINAL 2ª parte**: Cuando tecleo *DAR HUEVO A TROLL* y otras órdenes similares con el verbo *DAR*, el ordenador no responde y el huevo aparece en el suelo. ¿Es defecto del programa o es que hay truco?

*Carlos Hernández Marugán*

1- **KEOPS, EL MISTERIO**: Al llegar a la pirámide y cuando Bayley ha abierto la maleta, no consigo que me de lo que hay dentro. ¿Qué se hace?
2- **DON QUIJOTE, 2ª parte**: ¿Dónde se encuentra la comida que on Quijote necesita?
3- **EL EXAMEN**: ¿Cómo se abre la caja del parque?

# OPINION

## EL LIO DE LA ESCALERA

¿Quién de vosotros no ha sentido alguna vez deseos de aporrear al ordenador cuando han surgido esos problemas aparentemente insolubles que se nos presentan a menudo en tantas aventuras? Seguramente a la mayoría de vosotros no os gustan las aventuras "*chupás*", como la entrañable ***AVENTURA ORIGINAL***, pero tampoco ciertas aventuras difíciles.

Hay problemas que se pueden solucionar, aún siendo complejos, con imaginación y ciertas dotes deductivas, y otros que requieren de paciencia infinita y buena suerte, o si no, del inestimable Viejo Archivero. Creo que a todos nos gustan más los primeros, pero desgraciadamente la mayoría de las veces las cosas no ocurren conforme a lo que desearíamos.

Hay, pues, un tipo de dificultad que hace interesante y amena una aventura, y otro que la hace insoportable. Para que se vea a qué tipo de problemas me estoy refiriendo con éste último adjetivo, pondré un ejemplo sacado de una aventura real. Hay miles como este, pero lo he elegido porque se trata de una aventura reciente que casi todos recordaréis y conocéis: ***TEMPLOS SAGRADOS***.

En ella hay que hacer ciertas cosas con una escalera que están resueltas de manera que dejan patentes dos tipos de fallos, en el planteamiento del problema, que hacen que éste se haga sumamente fastidioso.

1º Hay que coger un ídolo de oro que está en lo alto de una estela. Tras una piscina de caimanes hay una escalera. Es un problema bien sencillo deducir que la escalera nos sirve para coger el ídolo. Las dificultades vienen luego. Hay que suponer que un vulgar cacho de plomo atado a un cordel sirve para, a estilo *Indiana jones*, atarlo a varios metros de distancia a una escalera y atraerla hacia sí una vez atada. Esto es lo que yo llamo un problema de solución poco razonable.

2º Después de haberse imaginado esto, uno tiene que teclear **LANZAR PLOMADA A ESCALERA**. Ni más ni menos. No vale poner **COGER ESCALERA CON PLOMADA** o **TIRAR PLOMADA A ESCALERA**, etc. Si a alguien se le ocurre la solución al problema, pero no la expresa tal y como el programador la imaginó, recibirá el típico, inexacto y jorobante mensaje de "*No puedes hacerlo*". Y como según el ordenador, no puede hacerlo, desistirá de intentarlo de esa manera, que en realidad resultaba ser la correcta. Y sólo podrá solucionar la aventura preguntado a alguien cuáles son exactamente las palabras mágicas que necesita, como si de una clave de acceso se tratara.

Otro problema similar ocurre cuando hay que usar la escalera para subir a la estela. De nada servirán **PONER ESCALERA EN ESTELA**, **SUBIR POR ESCALERA A ESTELA**, etc. Hay que teclear justamente **APOYAR ESCALERA A ESTELA**. Esto es lo que yo llamo un problema de "*claves de acceso*".

3º Hay otro tipo de estas fastidiosas dificultades. Se trata de problemas que, más o menos lógicos, tienen el inconveniente de no proporcionar pistas cuando éstas son

necesarias para, usando el coco, saber lo que hay que hacer. Hay muchos ejemplos de estos: las tabletas mágicas e inopinadamente transformadas en cuentas al dejarlas sobre el suelo en *TEMPLOS SAGRADOS*, el botón que silenciosa e invisiblemente actúa sobre el carrillón en *JOHNIE VERSO*, el bostezo de una estatua que resulta que pide que se le coloque un talisman para dejarte pasar en *JABATO*, etc. Sólo con una increíble buena suerte podría uno dar con la solución correcta a est tipo de problemas. Esto es lo que yo llamo un problema de falta de pistas.

Desde aquí animamos a los escritores de aventuras que aún sobreviven a que eviten este tipo de problemas en sus guiones. Construyendo guiones realistas -que no quiere decir ambientando en la vida real- y con cohesión lógica conseguiremos eliminar los problemas del primer tipo. Los del segundo con una buena cantidad de sinónimos. No sólo de palabras sinónimas, sino también de frases sinónimas (como **CLAVAR CUCHILLO A GUSANO** y **MATAR GUSANO**). Cuando el juego es para 128 K o más, esto resulta inexcusable.

Los del tercer tipo se solucionarían poniéndose en el lugar del jugador, que nada sabe de nuestro guión, o buscándonos un testeador poco experto; comprendiendo que calidad y dificultad no son la misma cosa.

En fin, creo que las aventuras conversacionales son para pasar el rato y disfrutar, no para regalar un millón de pesetas al que sea capaz de terminarlas -y entonces el autor procuraría a toda costa no tener que desembolsar el premio-. En ***Peñazo Soft*** intentamos aplicarnos esta norma al escribir aventuras. Otra cosa es que lo consigamos, claro.

*Antonio Jara de las Heras.*

# ¿GRAFICOS, TEXTOS? LA CIENCIA DECIDE

La eterna pregunta surge del corazón de todos los aventureros ¿Son necesarios los gráficos? Hay muchos aventureros que se autodefinen puros; en mi opinión desaparecerán. El futuro de las aventuras está en los gráficos y en la Multimedia. Los textos pasarán a formar parte del pasado, pero aún quedan algunos tornillos por apretar:

1.- Que las compañías bajen los precios de sus equipos Multimedia.

2.- Que aparezcan programas que lo aprovechen.

Todo depende de nuestro bolsillo.

(Unas lágrimas se deslizaron por el monitor. Sólo se podía apreciar: "*¡El 'Dios Texto' sucumbió, viva el 'Dios Graphic-media'!*").

*Javier Pérez*

# PARA EL HISPANO

Soy un suscriptor nuevo y me extrañaron las críticas sobre los pasatiempos, más aún cuando no podía dar mi opinión, pues en el **CAAD 15** no venía ninguno. Por fin en el **CAAD 16** vienen y no creo que las críticas tengan buen fundamento, pues las "*definiciones*" contienen pistas que pueden ayudar a algunos perdidos como yo en el "antiguo" ***DON QUIJOTE***.

Ahora bien, le doy totalmente la razón en lo concerciente a la sopa de letras y al jeroglífico. Ni por asomo encontraría los nombres de los personajes (por que no lo tengo) o descubriría el acertijo del jeroglífico (aunque nunca se me han dado bien).

Igualmente de acuerdo en que "***Desarrollo de Argumentos***" es cortísimo, al igual que la "***Programación en BASIC***". Me parece un tanto escaso aclarar un par de datos únicamente en cada fanzine. Un apartado interesante sería cómo hacer los PSI.

Digo esto porque es la única forma de "programar" que tengo, pues no he oído de la existencia del PAW para MSX o de cualquier otro. En el caso de que esté equivocado ruego me ayuden.

Una última recomendación: para los juegos de la bolsa podrían cambiarlos por los de otros sistemas (si los hay) o en todo caso rotarlo según su antiguedad.

Ya sólo me queda pedir a los demás que se den a conocer. Atentamente:

*Fernando Arroyo Andreu*

# APROVECHAR LOS GRAFICOS

Señor director del **CAAD**: En primer lugar quiero felicitarle por la labor que esta llevando a cabo en pro de la aventura.

Y ahora me gustaría indicarle mi opinión acerca de un tema que según veo, parece muy polémico, el de los gráficos en una aventura.

Hay quien cree que los gráficos no son necesarios, si los textos de ambientación son buenos y además se ahorra memoria, y hay quien cree que aunque los textos deben ser una buena descripción de la situación, un gráfico siempre puede complementar la descripción pero sin consumir demasiada memoria.

Pues bien yo que tengo un 286 con 1 Mb, una tarjeta gráfica VGA con 256 colores, etc... qué me importa si tengo que ahorrar memoria. Tengo la suficiente para correr cualquier programa y un disco duro para almacenar todos los ficheros que haga falta, etc etc. ¿Por que ***AD*** sigue haciendo juegos para PC que son iguales a los de Spectrum? Y de muestra un botón: ***La Aventura Original*** tiene más colorido en mi CPC. ***La Diosa de Cozumel*** no son pantallas digitalizadas, son manchas de color y en CGA. Please, si no queréis quebrar adaptaros a los nuevos vientos, cread juegos de calidad, que los que tenemos un PC, que ya vamos siendo más de 2 nos gusta ver los 256 colores en la pantalla en un bonito dibujo mientras nos quebramos el coco en alguna aventura como por ejemplo ***Monkey Island***.

*Vicente Gómez Rodriguez*

# RESPUESTA DEL DIRECTOR

Estimado *Vicente*: Ante todo debo agradecerte el que consideres la labor de los hacemos posible el **CAAD** algo de provecho para la aventura.

Respecto a tu opinión sobre los gráficos, te explicaré porqué *Aventuras AD* tiene las limitaciones que citas. No se puede comparar un programa que debe funcionar en 8 ordenadores diferentes con uno pensado para una o dos máquinas, y además potentísimas. Como muy bien sabes, no hay versión del ***Monkey*** para Spectrum, mientras que todas las

aventuras de ***AD*** se versionan.

Es cierto que el aspecto gráfico del PC no era muy potente, pero con ***CHICHEN ITZA*** se alcanzó la resolución VGA. Creo que ya es un avance, teniendo en cuenta que la ***ORIGINAL*** salió en CGA y hasta ***COZUMEL*** no se usó la EGA. Respecto a los poco claros gráficos de ésta aventura se deben al estilo de los gráficos de las versiones Atari y Amiga. Usaban un color sepia para simular fotos antiguas, y al pasarlas a EGA no quedó todo lo bien que debería debido a la limitación de la paleta.

En fin, son pequeños fallos nunca achacables a desidia, sino a falta de medios. Prueba de ello es que se ha mejorado el aspecto técnico de cada aventura, y teniendo que mantener la compatibilidad con los ordenadores de 8 bits, que limita en gran medida a los 16.

Por cierto, te puedo adelantar que se están haciendo pruebas para usar los 256 colores en próximas aventuras, y quizá incluso en la misma ***ORIGINAL II***, aunque de modo limitado. Ya tendrás más noticias de ello en los avances sobre la ***ORIGINAL***. Recibe un saludo de tu amigo:

*Juan J. Muñoz Falcó*

# UNA HISTORIA REAL

Eran las cinco de la tarde y todavía faltaba *Jordi*. *Juan* y yo estabamos nerviosos, con la mirada fija sobre aquel objeto de reducido tamaño. La espera se hacía insoportable pero hicimos una promesa sagrada: no podíamos abrirlo si no estábamos los tres delante. De pronto sonó el interfono y *Juan* fue corriendo a abrir la portería. Unos segundos más... *Jordi* llamó a la puerta y *Juan* empezó a sudar. Se quedó paralizado pensando que había llegado la hora que todos habíamos soñado. Al verle en tal estado fui yo a abrirle. Ningún saludo, solo me preguntó dónde estaba, si lo habíamos abierto ya nos mataría.

Estábamos ya los tres delante de aquella caja de pandora, pero al contrario de ésta, aquella contenía los placeres del universo que provocarían un macro-orgasmo a toda la raza humana. Antes de abrirla, *Jordi* y yo, le dimos las mil pelas a *Juan* ya que la compra era conjunta. *Juan* cogió un cutter y con extrema precaución cortó el plástico que envolvía la caja. Lo suficiente por la parte de arriba para que, asi, aquel tótem se pudiese conservar por los siglos de los siglos. Ya habíamos quitado el plástico. Todos empezamos a temblar pues sólo quedaba por descubrir la tapa. Los tres quisimos abrir la caja, pero *Juan* hizo los honores. La sangre se nos heló en las venas y los cabellos se nos electrizaron. Casi nos caemos en redondo. Por acto reflejo los tres a la vez iniciamos el ritual y alabamos, cual viles moros, aquel objeto por breves segundos. Contenía un mogollón de discos, de los dos formatos. En el manual de instalación leímos: ``***POLICE QUEST II, TECHNICAL MANUAL by Sierra***``.

Bueno colegas, de esto hará unos 3 años antes de la adquisición de los derechos de ***SIERRA*** en España por parte de ***ERBE***. Sólo que os diéseis cuenta de lo que era la fiebre ***Sierra*** y el fanatismo auténtico antes de que los ***Sierra*** se pudieran comprar aquí. Muchos de vosotros os identificaréis con los personajes de arriba y otros muchos defenderéis el mercado actual de ***Sierra*** en España. Solo son dos opiniones que definen claramente el tipo de usuario de un juego ***Sierra***.

*King Graham*

# GRAFICAS VS CONVERSACIONALES

Ya que medio **CAAD** está dando su opinión sobre diversos temas y la otra mitad no escribimos ni para pedir ayuda (en mi caso por pura pereza. Mal hecho: hay que colaborar) quiero apuntarme al primer grupo. Además no vendrá mal revisar un tema candente, me refiero a la cada vez mayor cantidad de aventuras gráficas (en plan ***King's Quest V*** o ***Indiana Jones***) y a la cada vez más escasa producción de conversacionales, ya sea con gráficos o sin ellos. Bien, pues voy a defender las aventuras clásicas. Lo primero que quiero aclarar es que yo no soy ningún experto. Esto es sólo una opinión personal.

Me da la impresión de que todo comenzó con la espectacular bajada de precios de los AT hace un par de años. Por poco dinero ahora casi todo el mundo puede disponer de un 286 o superior con VGA y disco duro, y esto es fundamental para hacer funcionar programas que ocupan 8 discos de 720 K. Poca gente compraría estos juegos, que valen un dineral, para pasarse todo el día leyendo mensajes del tipo ``*Inserte el disco 10 en la unidad A: y pulse ENTER*``. Además la tarjeta gráfica más usada en los 80 era la CGA, y con cuatro colores los gráficos, eje de estos juegos quedaban confusos o sosos, pero como ya he dicho, eso pertenece al pasado. Otro punto importante es que no hay que leer ni que teclear nada o casi nada (mucha gente se espanta al ver una página de texto) y que no existe el problema de falta de comprensión entre el jugador y el ordenador, al funcionar todo por iconos o mediante el uso de menos de una veintena de verbos y estar traducidas, pues no hay demasiado texto y esto hace fácil la adaptación de los problemas a diferentes idiomas. En los conversacionales se hace más complicado (¿cómo traducir al castellano palabras como *unlock* o *snap* sin tener que reprogramar parte del juego?).

Y aquí es donde quería llegar: esta dramática supresión de versatilidad empobrece muchísimo el ``*espíritu aventura*``. Ya tan sólo se pueden realizar unas cuantas cosas, y se intenta suplir esta falta de verbos con un abuso de la polisemia (vamos, que en vez de *beber de la fuente*, se pulsa ***USAR FUENTE*** y en vez de ``*arrancar el clavo con el martillo gordo*`` se pulsa ***USAR MARTILLO CON CLAVO***). Parece poco importante, pero yo creo que le quita gracia al asunto y hace que los problemas no sean tan variados y sorprendentes como en las aventuras clásicas.

Alguien podrá decir que un bonito dibujo y unos cuantos sprites (que me perdonen los patriotas por el uso de tan poco castiza palabra) ambientan muchísimo más que una descripción y un buen montón de respuestas para el comando *Examinar*. Yo creo que eso es comparar una película con un libro. Te lo pasas mejor leyendo ***El Señor de los Anillos*** que viendo ***Terminator II***, por muy divertida y espectacular que sea la película (que lo es).

Vale, ya termino. Tan sólo decir que si alguien quiere discutir mis argumentos, que escriba. Así podremos enzarzarnos en una lucha sin cuartel al estilo de los primeros números del **CAAD**. Yo fui de los que pidió que eso terminase porque me parecía que el personal terminaría mandando cartas bomba, pero ahora lo echo de menos. Un saludo a todos.

*Francisco Javier, socio nº 211*

# TECNICAS AVANZADAS DE PROGRAMACION DE AVENTURAS

*Por... Javier San José*

Se inicia una nueva sección encaminada a presentar ciertas técnicas, trucos, rutinas, ideas, etc... para la programación de vuestras aventuras. Esta sección tratará de llevar los parsers existentes más allá de sus posibilidades. En principio los listados que se incluirán serán para el **PAW**, el parser, quizá, más conocido por todos vosotros, aunque además de los listados se incluirá la correspondiente descripción del funcionamiento de las rutinas, con lo que su adaptación a otros sistemas o lenguajes de programación no debería ser muy compleja. Espero que esta sección sea de vuestro interés; aún así desearía que me comuniquéis vuestras dudas, sugerencias, etc... y de esta forma adecuar la sección a vuestros gustos. Para ello podéis escribir a:

***Javier San José***
*Ronda del Ferrocarril 75, 7º A*
*Miranda de Ebro*
*09200 BURGOS*

Vamos a empezar esta sección con un pequeño truco de programación para el **PAW**. Yo siempre he considerado que una aventura conversacional debería facilitar un poco el considerable trabajo de tecleo por parte del jugador. En este aspecto es útil el uso de abreviaturas para los más comunes verbos de movimiento y de acción.

Así es muy común usar *N* para *NORTE*, *I* para *INVENTARIO*, *M* para *MIRAR*, etc... Pero además en las aventuras de **AD** es común usar una forma abreviada para hablar con los PSIs que encontremos. Se trata de sustituir el típico: ***DECIR NOMBRE "texto"***, por una forma más cómoda: ***NOMBRE "texto"***, con lo que nos ahorramos el consiguiente tecleo. En **PAW** es fácil conseguir esto con una simple entrada en la Tabla de Respuestas:

```
*       *       GT 34 30
                LT 34 50
                EQ 33 255
                LET 33 24
```

Explicaré lo más brevemente posible el funcionamiento de esta entrada que, por cierto, debe ser la que aparezca en último lugar si hay más entradas * *. La bandera 34 es la que contiene el nombre de la frase tecleada. Lo primero es ver si es un nombre propio de personaje (podemos tener otros tipos de nombres propios como ciudades, ríos,...). En el caso que nos ocupa estarían situados entre los números 30 (GT 34 30) y 50 (LT 34 50) no inclusives. Por supuesto que estos números pueden variar de acuerdo con vuestra aventura.

Lo siguiente es comprobar si en la frase no aparece ningún verbo (bandera 33 igual a 255, EQ 53 255) con lo que podemos asegurar que se tecleó sólo el nombre de algún PSI, posiblemente seguido de un diálogo, pero eso ya lo veremos en la rutina de diálogo de es PSI. Si no aparece ningún verbo en la frase, colocaremos el verbo *DECIR* (LET 33 24) que en este caso tiene número 24 en el vocabulario. Como antes, este número puede variar de aventura en aventura así que debéis colocar el que se adecúe a la vuestra.

Y ya está. En algún lugar de la Tabla de Respuestas tendríamos las entrada para diálogos con los PSIs (*DECIR NOMBRE ...*) de la forma típica. No explicaré como crear estas entradas ya que en el manual del **PAW**, o de cualquier otro parser que uséis, está bastante bien explicado.

# ENTREVISTA CON PACO ZARCO

- ¿Cómo te metiste en el mundo de la aventura?

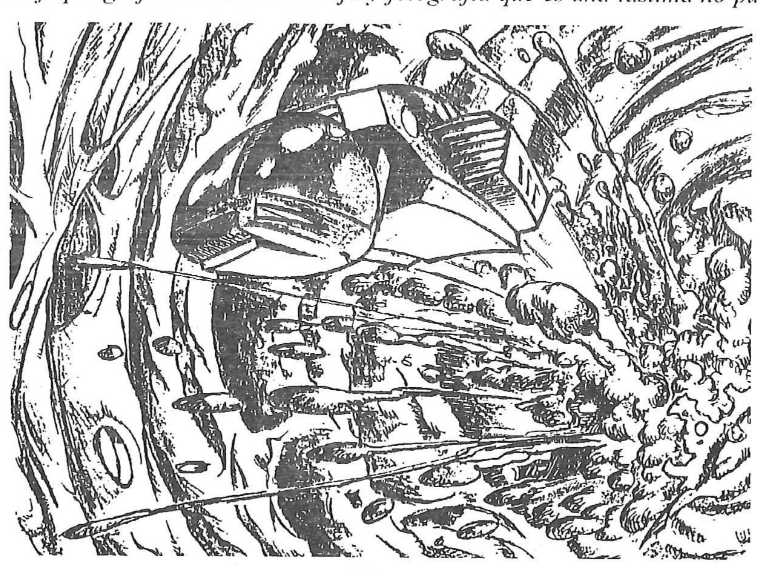
*De costado y por casualidad. Cuando estaba en cuarto curso de BBAA, una amiga de la Facultad me comentó si me interesaba hacer unas cuantas ilustraciones, ya que ella no podía en ese momento, Me dió un número de teléfono y quedé con un señor de voz vivaracha y muy locuaz en un sitio llamado ''**Aventuras AD**''. Me puse mi mejor traje (sombrero de ala ancha, chirucas y un látigo al costado) y entré en el cubil de la voz dicharachera. Apareció ante mí un curioso ser de pelo negro rizado, ojos tristones, sonrisa fácil y una respetable nariz al frente de todo ello. Me dió unas fotocopias (que para mi vergüenza aún conservo) donde decía que se llamaba* Andrés Samudio, *que era médico, espeleólogo, mago y no sé qué otras cosas más (creo que ponía algo de torero, no sé si por lo de cornudo y apaleado, pero algo así sería después de pasar por **Dinamic**). Y ahí empezó una gran y sincera amistad (sonido de violines) aunque no hemos comido perdices.*

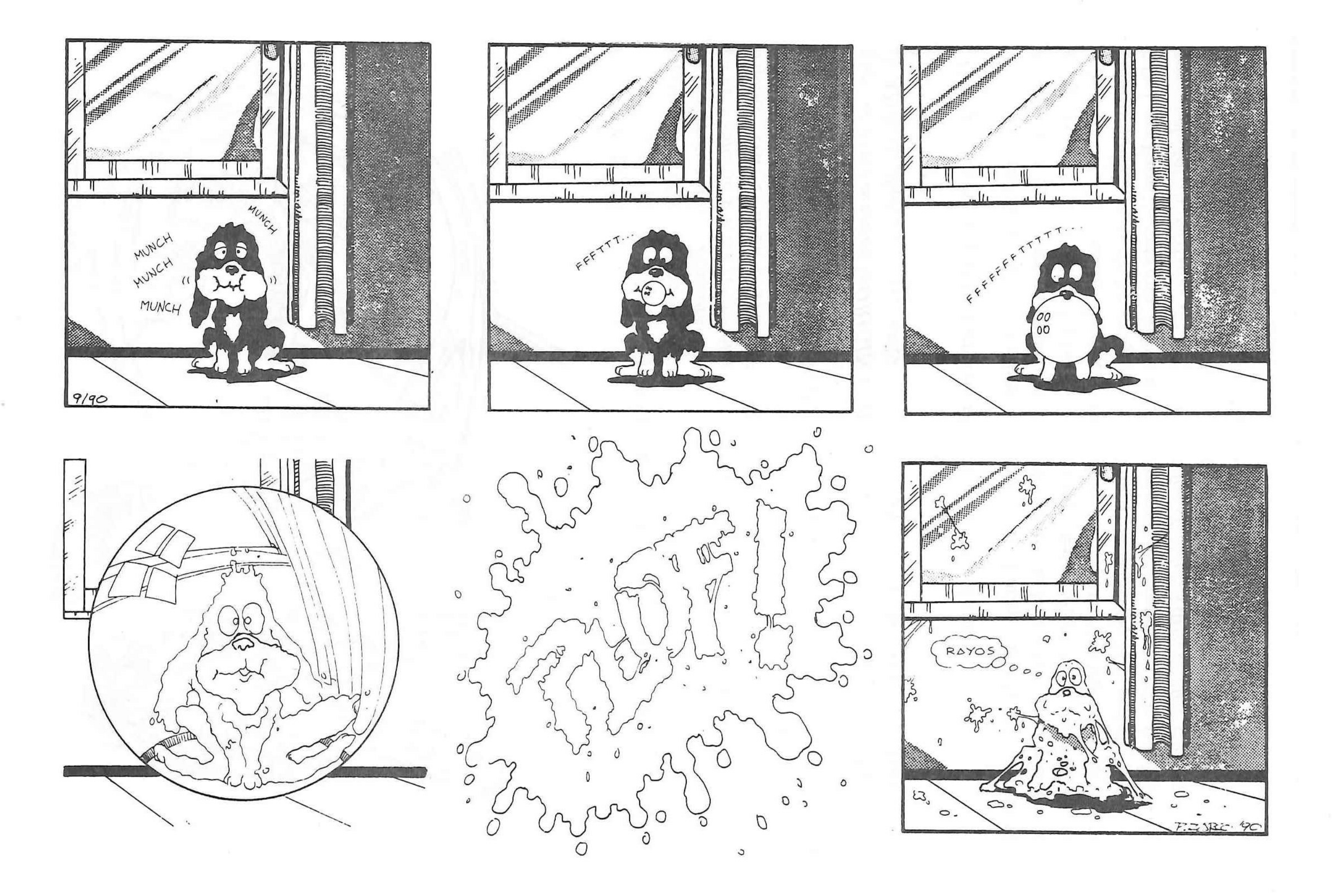
¿Cual es tu relación con los restantes componentes de ***Aventuras AD***?

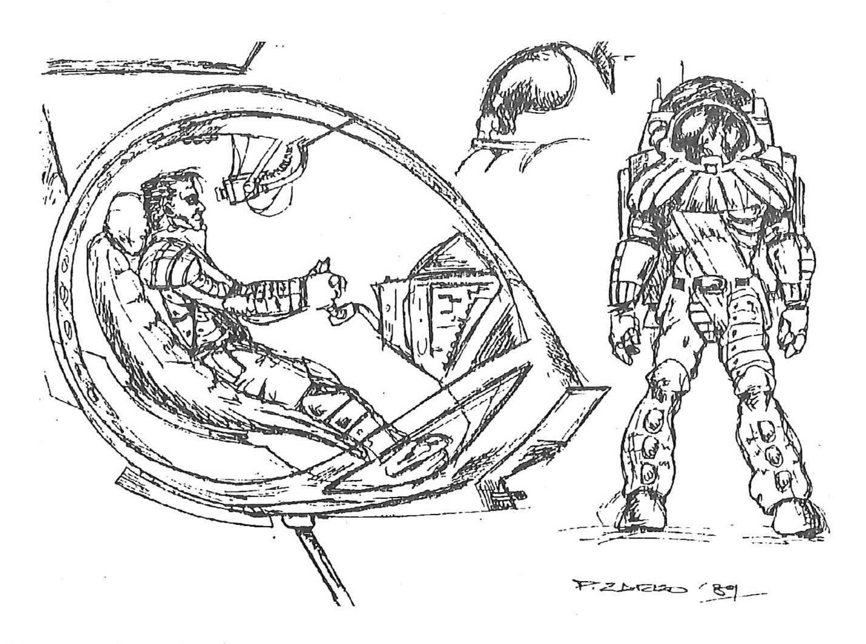
*De amor y odio. Es divertido y desesperante, educativo, desesperante, divertido y desesperadamente divertido. No se lo aconsejo a nadie, pero es algo que no cambiaría por nada. Bueno, tampoco es eso. Por nada no, pero por casi nada.*

¿Hablamos un poco de tus trabajos informáticos?

*Empecé como ilustrador haciendo los dibujos de **JABATO**. Luego tuve un paréntesis de un año mientras estuve en la ''guerra'' (Infantería de Marina, la que nunca retrocede, sino que da media vuelta y avanza). Durante este período trabajé en un proyecto que nunca llegó a ver la luz, **EN LO PROFUNDO**, una aventura tipo ''**Viaje Alucinante**'' con un enfoque gráfico mezcla de dibujo y fotografía que es una lástima no pudiera*




9/90
MUNCH
MUNCH
MUNCH
MUNCH
FFFTTT...
FFFFFFFTTTTTT...
PLOF!
RAYOS

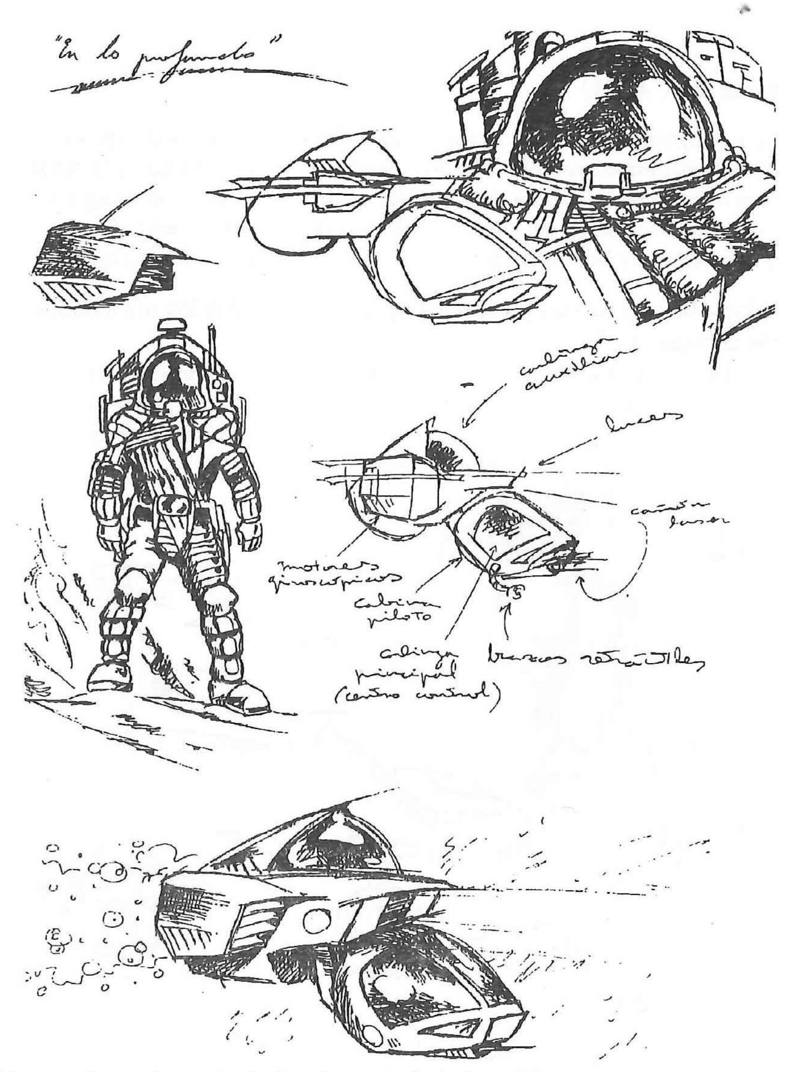


*llevarse a buen fin.*

*Luego llegó **TEMPLOS SAGRADOS**, continuación de **COZUMEL**, donde entré en contacto con el ordenador, buscando un mayor aprovechamiento de los programas de creación gráfica. Teniendo en cuenta la pérdida de resolución que supone trabajar en éste entorno y verte restringido a utilizar sólo 16 colores, creo que quedó un buen trabajo. Tras él llegó **CHICHEN ITZA**, experiencia muy farragosa, voto a bríos. Hubieron problemas de todo tipo, ¡y desde el comienzo! Cambio de tamaño de gráficos, inclusión de un marco, eliminación del mismo, vuelta a incluirlo, etc, etc, un jolgorio, ché, y eso se notó en el producto final. No obstante, aprendí muchísimo haciéndola y creo que eso se va a notar en la **ORIGINAL II**. Los gráficos en VGA son lo mejor que ha salido de **AD** hasta ahora, y las versiones EGA y CGA han sufrido una evolución espectacular. Ya lo veréis, ya.*

¿Qué proceso usas para hacer los gráficos de las aventuras?

*Tras montones de pruebas que realizamos entre* Carlos *y yo al comenzar en **AD**, encontramos que el mejor aprovechamiento del equipo se basaba en dibujar en blanco y negro con tonos de grises bien contrastado (tanto a base de líneas tramadas como de difuminados) y digitalizar. Una vez en el ordenador, sustituir las tramas de grises por colores con algunos de los programas de dibujo del mercado (las series* ''Degas'' *o* ''DeLuxe Paint'' *) cada uno de los cuales tiene partes mejores que el otro, por lo que hay que combinarlos para aprovechar al máximo los 16 colores disponibles. Es importante ajustar al principio la paleta a utilizar, tener bien claro qué tonos van a predominar en los gráficos y cuales no, la conversión posterior de las versiones EGA y CGA, etc.*




Háblanos ahora de tus trabajos fuera de la informática, para que te conozcamos mejor.

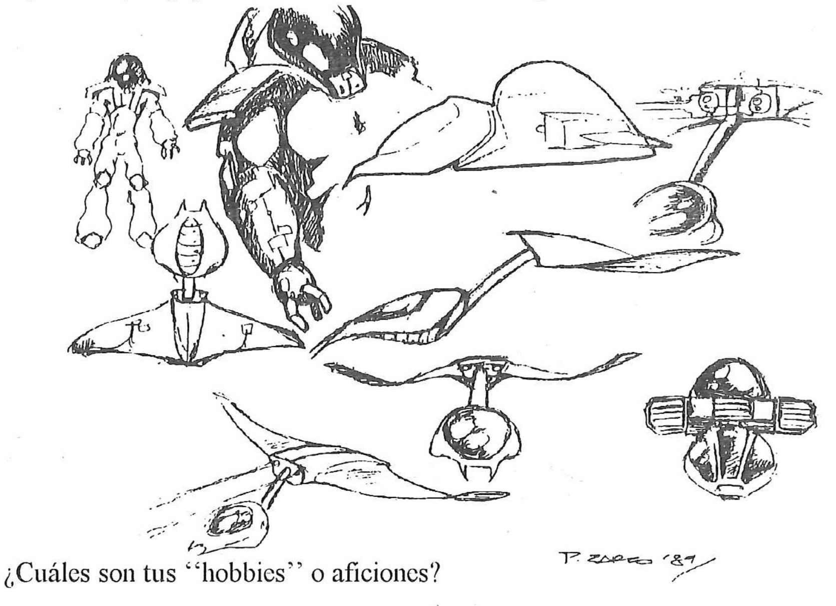
*Buff...soy un tipo muy inquieto y siempre estoy buscando nuevos terrenos. En el campo artístico suelo hacer, cuando puedo, exposiciones de pintura y escultura. Toco el campo de la ilustración (hay un proyecto con* Andrés Samudio *sobre la vida y obra de* **Doc Monro** *que puede ser realmente espectacular). Hago cómic (como podéis ver en el* **CAAD**), *publico una tira de cómic en un periódico llamado* ''El Asiento de los Deportes'', *que se distribuye a la entrada de los partidos que juega el Valencia C.F. en Mestalla, de un personaje propio: Un perrito llamado* ''Rabet'' *(que existe y vive en mi casa. Aprovecho para saludarle: ¡Hola, Rabet!). Hago fotografía, etc, etc.*

¿Qué opinas del **CAAD**?

*Deja de apuntarme con la pistola,* Juanjo*... bien, sólo por el esfuerzo que supone llevar adelante un fanzine, se merece un diez. Si encima tiene la calidad del* **CAAD** *y que no se limita a expresar la opinión del director, su hermano y su mejor amigo, sino que cuenta con un amplio plantel de colaboradores que tienen conocimiento de causa, pues sobran las palabras. Y el tal* Paco Zarco *ese que dibuja tan bien... vale, vale, ya me callo.*

¿Crees necesaria una revista profesional que reúna a todos los aficionados a las aventuras de todo tipo?

*Es justa y necesaria. Durante mucho tiempo los amantes de los arcades acapararon el mercado. Ahora que por fin se ha evolucionado y el matar marcianos se queda para los videoconsoleros, sin duda las aventuras van a tener su lugar con mayúsculas y hay que sindicar a los aventureros de pro.*



¿Cuáles son tus "hobbies" o aficiones?

*Dibujar y pintar me llevan la mayor parte de mi tiempo libre, aunque leer, ir al cine y escaparse con los amiguetes siempre encuentran un hueco. ¡Ah! y conducir mi Vespa. Es algo que me encanta.*

¿De qué material informático dispones? y si quieres añadir algo más...

*Un PC 386 a 25 Mhz, 2 Mb, HD de 80 Mb, SVGA y ahora voy tras un buen scanner.*

*Sí, saludar a mis papás, mi tía y amiguetes que me estarán leyendo, y especialmente decirle a* Juanjo *que me quite de una vez el revólver de las costillas, que me está entrando picazón. Larga vida y prosperidad.*

# LOS LIBROS-JUEGO

*Por... Oliver F.A.*

¡Saludos aventureros! Hoy da comienzo una nueva sección, que como su título indica, va a tratar sobre los libros-juego. En esta sección explicaré qué son estos libros, aunque los socios más antiguos ya lo sabréis gracias al libro-juego que *Javier San José* publicó en las páginas de este mismo fanzine en los números 1 al 10, que a mí personalmente me gustó muchísimo.

Comenzaré explicando qué es un libro-juego (en adelante LJ), para continuar con su historia. Mas tarde comentaré todas las colecciones que conozco y daré precios orientativos.

También quiero deciros que si tenéis alguna duda sobre el tema o queréis hacer alguna sugerencia (esto último lo agradecería mucho) o colaboración, podéis mandarme una carta a la siguiente dirección:

***Oliver Fernández Avellaneda***
*San Miguel del Cros, blq.2, esc.B, 3º, 3ª*
*08303 Mataró (BARCELONA)*

...y seréis atendidos en la medida de lo posible a través de las páginas de éste fanzine.

## ¿QUE ES UN LIBRO-JUEGO?

Un LJ es muy parecido a una aventura donde el ordenador se ha convertido en libro y no tecleas opciones, sino que las escoges de entre las que te ofrecen. También podríamos decir que un LJ es como un juego de rol con un sólo jugador en donde el Master se ha convertido en un libro. En estos libros tú eres el protagonista, y la historia puede ser diferente según lo que elijas.

Un LJ está dividido en secciones numeradas, normalmente se empieza por la sección 1. Al final de cada sección se te da a escoger entre varias opciones y el libro te manda a una nueva sección u otra según lo que elijas. EJEMPLO: ''El camino se bifurca en dos direcciones, si vas por la derecha pasa al 53, si vas por la izquierda al 44''.

Este proceso se repite continuamente hasta que consigues tu objetivo o fracasas. Si fracasas puedes volverlo a intentar, y si lo consigues también pues normalmente hay más de una forma de llegar al final.

### LIBROS INTERACTIVOS Y LIBROS-JUEGO

Llegados a este punto, vamos a introducir un nuevo concepto: la diferencia entre los libros-juego y los libros-interactivos, sus primos menores.

Todo esto que os acabo de describir es la clase de libros conocidos como ''libros-interactivos''. A este tipo de libros se les puede considerar los ''antepasados'' de los libros-juego, que son mucho más entretenidos, pues tienen muchas más opciones.

Los libros-juego mezclan las características de los interactivos y las del rol. Esta

mezcla está muy bien conseguida, incluso hay series de libros en los que tu personaje progresa y se va haciendo más poderoso (por supuesto, también lo hacen sus enemigos). Otras colecciones están formadas por libros independientes cada uno con su propio protagonista.

Pasemos ya a explicar la diferencia entre los libros-juego y los interactivos: Lo primero que que nos encontramos cuando comenzamos a leer un LJ es que la página que hay al principio de los interactivos y que explica brevemente la mecánica de la elección de alternativas se ha convertido en unas extensas y detalladas instrucciones sobre el funcionamiento de estos libros (aunque hay algunas colecciones donde estas instrucciones son todo lo contrario: escuetas, pero son las menos). Estas instrucciones son distintas en cada caso, pero todas siguen un esquema más o menos parecido, y eso es lo que yo os explicaré.

- Tarjeta y hoja de personaje: Los libros-juego poseen una (muy similar a la de rol, pero no tan complicada) que se usa para anotar el estado del jugador en todo momento y sus características. Estas últimas se miden por medio de la...

- Puntuación: Los LJ se rigen por un sistema de puntuación. Todas las características del personaje del jugador están representadas por puntos. Desde su energía hasta su habilidad en le manejo de las armas. Los más importantes y que salen en casi todos los LJ son:




- Puntos de vida: Los puntos de Vida, Resistencia o impacto (estos son sus nombres más comunes) miden la energía del jugador. Son muy parecidos a los puntos del mismo nombre de un juego de rol. Si nos hacemos alguna herida o nos hieren en una pelea, esto se traducirá en la consiguiente pérdida de puntos de vida. Cuanto mayor sea el daño más puntos perderemos. En algunos libros no se pueden realizar determinadas acciones si estás con un número muy bajo de puntos de vida, ya que esto quiere decir que estás demasiado débil para poder realizarla. Si los puntos de vida de tu personaje llega a 0, éste muere, pues representa que el daño recibido ha conseguido matarle. Los puntos de vida se recuperan de diversas formas: curándote las heridas, descansando o durmiendo. Nunca pueden superar el número original.

- Puntos de habilidad o Habilidades: Representan el dominio del personaje en ésa habilidad. Cuantos más puntos tengas en una habilidad concreta, mejor sabrás utilizarla. También tienen su réplica en el rol con las habilidades (como véis, las similitudes entre el rol y los LJ son muy grandes). Hay muy diversas habilidades. Unas cuantas que suelen salir bastante son Sabiduría, Agilidad, Destreza, Habilidad en la Lucha y Fuerza. Hay otra variante de las habilidades que se suele utilizar mucho en las colecciones en las que el

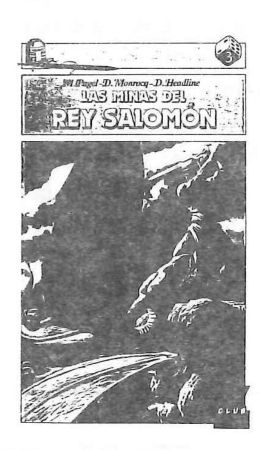
personaje progresa en cada libro. Aquí no hay determinados valores de conocimiento de una habilidad concreta, se saben o no se saben. Una vez que has aprendido una habilidad ya la conoces a la perfección. Al principio se te da a escoger entre unas cuantas, y luego vas aprendiendo las demás. Hay que escoger con cuidado porque todas te serán útiles en algún momento.

- Puntos de Experiencia: Tienen 2 posibles modalidades. La 1ª es que los vas ganando a través de la aventura, cada vez que realizas con éxito una acción muy difícil o de vital importancia. Al final del libro puedes ``comprar`` cosas con los puntos que hayas conseguido, tales como más puntos de habilidad, armas, hechizos, etc. En la 2ª modalidad empiezas el libro con una cantidad de puntos de experiencia, que se pueden usar para incrementar tus posibilidades de éxito en un momento dado, ya que has tropezado con una circunstancia parecida en otro momento de tu vida. Así como la otra modalidad representa la experiencia que vas consiguiendo a lo largo de la aventura, esta representa la que YA has conseguido.

- El comodín: Muchos LJ tienen algo parecido a un comodín. Este comodín sirve para incrementar tus posibilidades de éxito. Un comodín que ya se ha descrito son los Puntos de Experiencia en su segunda modalidad, pero hay otras muchas variedades de comodín.

- Los dados: Son quizá el elemento más importante de los LJ. Son los que deciden gran parte de la aventura. Se usan en las pruebas de habilidades en las luchas, y en algún sitio más. Son la representación del azar.

- La lucha: En un LJ que se precie no debe faltar la lucha. La lucha es el combate entre tu personaje y su enemigo, y se decide al azar. También influyen mucho las características de ambos combatientes. También tiene sus modalidades: La 1ª: en el texto se dan las características del personaje enemigo (o al menos las necesarias para luchar) y dejan que tú sólo hagas el combate. El perdedor es el primer personaje cuyos puntos lleguen a cero. Si ganas pasas a un apartado en el que continúas tu aventura. Si pierdes es el final.




En la 2ª modalidad no se te dan los puntos de tu contrincante, pero es mucho más divertida y amena. Al principio de la lucha se te pide que lances los dados y sumes al resultado tus puntos en una habilidad (generalmente lucha). Entonces se te pide que compares el resultado con un número que te dan. Si el resultado es igual o mayor que dicho número, pasas a un apartado, y si es menor a otro (este sistema también es el que se usa para utilizar cualquier habili-

dad). En dicho apartado se te explica lo que pasa y se te puede pedir que vuelvas a lanzar los dados, quizá en otra habilidad. También se te avisará si pierdes algún punto de vida.

Hasta aquí ha llegado la descripción de lo que es un libro-juego, ahora hablaremos de su historia.

## HISTORIA DEL LIBRO-JUEGO

Todo empezó hace ya algunos años. Un escritor de cuentos para jóvenes llamado *Edward Packard* contaba un cuento a sus 3 hijos cada noche antes de que se fueran a dormir. Un día, mientras hacía su relato diario, se le quedó la mente en blanco. Ya no sabía qué decir. Entonces preguntó a sus hijos "*¿qué haríais vosotros?*". Y recibió una respuesta distinta de cada uno de ellos. Se le ocurrió que ir eligiendo alternativas en un libro podría ser un gran atractivo para los jóvenes. Esa noche había nacido un nuevo género literario: El libro interactivo.

Unos pocos años más tarde, allá por 1979, apareció el primer libro de éste género. Se llamaba "***La Cueva del Tiempo***" y es el número 1 de la colección "*Choose your own adventure*" que significa "*Elige tu propia aventura*". Esta colección ha sido editada en España por la editorial ***Timún Más***, y ya hay publicados 60 libros en español (en inglés creo que más). Estos libros son interactivos, aún no son libros-juego.

A partir de ese momento comenzaron a surgir montones de series de igual planteamiento que "*Elige tu propia aventura*". Por su parte, la editorial de ésta colección sacó otras parecidas, que eran "*Elige tu propia aventura -Globo Azul*", para niños más pequeños, "*La Máquina del Tiempo*", serie en la que hay que cumplir una misión en una época determinada, y "*La Máquina del Tiempo - Globo Azul*". Posteriormente salieron "*Elige tu Superaventura*", con más páginas, y "*Planea tu fuga de...*" colección agrupada en tetralogías que se siguen e incluyen mapas del lugar donde se desarrollan las aventuras del libro.

Entre las múltiples colecciones que han salido imitando el estilo de "*Elige tu propia aventura*" destaca la colección "*Dungeons & Dragons, aventura sin fin*", que está basada en el popular juego de rol. Más tarde surgió una variante llamada "*Advanced Dungeons & Dragons, aventura juego*", que es la primera colección de libros-juego (que yo sepa) y que se parece mucho al juego de rol en el que está inspirada.

Bien, hasta aquí ha llegado la sección en éste número. En el próximo **CAAD** empezaré a hablar de las distintas colecciones. ¡Adiós aventureros!

# FEEDBACK 17

Como ya sabéis, el cometido de ésta sección es conocer vuestra opinión sobre el fanzine que tenéis en las manos, para intentar mejorarlo siguiendo vuestros gustos.

Para darnos a conocer tu parecer, tan sólo debes responder con tu opinión las preguntas que aparecen al final de éste apartado. Usa una tarjeta postal para mandarlas al **CAAD**, ya que entonces entrarás en un sorteo entre todos los votantes, cuyo premio es una suscripción gratuita. De hecho, el ganador en esta ocasión ha sido *Alberto R. Cuesta*, que ya tiene totalmente gratis la Octava Suscripción, o sea, a partir del *CAAD 21*.

Recuerda que puedes usar una tarjeta postal o una carta, pero sólo si mandas la tarjeta entrarás en el sorteo. El motivo es bien sencillo. Todas las tarjetas se introducen en una saca y una mano inocente extrae una de ellas totalmente al azar. Todos tienen las mismas oportunidades de ganar, ya que las tarjetas no varían mucho de tamaño entre ellas.

## RESULTADOS DEL CAAD 17

*1.-* La puntuación media del **CAAD 17** ha sido de *8,89 puntos*. La puntuación más alta (y escogida varias veces) ha sido el *10*, y la más baja un *7*. La que más socios han usado es el *9*.

*2.-* De nuevo, y me congratulo en decirlo, ningún socio ha considerado al **CAAD 17** peor que el **CAAD 16**. Con la excepción de 3 socios, que los ponen al mismo nivel, el resto piensa que el **CAAD 17** ha sido mejor.

*3.-* Sin ninguna duda, la sección que gustó a los socios en el **CAAD 17** fue la de Opinión, ya que casi dobla en votos a la segunda clasificada, la de Juegos por Correo. En tercer lugar ha quedado el Comentario de Juegos, y la lista sigue con un empate (siempre aproximado) entre las Noticias y La Aventura en Inglaterra para la cuarta posición, seguidas muy de cerca por El Mundo del Rol. A continuación viene el cómic, tras el cual varias secciones están entre las preferidas, concretamente el comentario de juegos de estrategia, las soluciones, retazos de la aventura, preguntas y respuestas... de todos modos, aunque no son secciones propiamente dichas, ha gustado (y mucho) el aumento de páginas, secciones y anuncios, la maquetación e impresión y... ¡la portada!

*4.-* Por contra, dos tercios de los socios no encontraron nada que les disgustase, y el tercio que sí



encontró algo que no le gustó ha repartido sus votos bastante, siendo la única sección algo destacada la de Pasatiempos (por desgracia).

5.- Total unanimidad en que el FEEDBACK es útil. Tan sólo un socio no parecía muy convencido, ya que respondía "*pse, pse...*".

6.- También aquí el consenso ha sido mayoritario. Un socio se abstuvo, otro contestó afirmativa y negativamente al tiempo, explicando el porqué, otro dijo literalmente: "*¡Qué pregunta más chorra!*" que interpreto como un sí por su posterior explicación, y por último, dos socios pensaron que no.

7.- Las razones a la pregunta anterior son tantas, tan diversas y algunas tan floridas que apenas cabrían en medio fanzine, pero citaré varias de ellas. Cabe destacar el razonamiento del socio que votó sí y no a la vez, ya que según él "*se ampliaría la revista pero se perdería privaticidad*". También la de un socio que votó no, "*antes habría que darle mucha más publicidad al fanzine*". Varias coinciden en que más gente conocería al **CAAD**, otras en que crecería el presupuesto del mismo, y como consecuencia de ambas, aumentaría la difusión de la aventura. Las hay lacónicas, como "*sería mejor*". Con doble sentido "*el hecho de conseguir un socio más merece la pena. ¿Es una indirecta?*". Enrevesadas "*gente que no lo conoce ni lo conocería ahora sí que lo conocerá*". Siniestras "*podríamos captar nuevos 'adeptos' (je, je... ¡viva la secta AD!)*". Y también, críticas "*algunos se 'espabilarían' un poco y se darían cuenta de lo que cuesta mantener en marcha el club ¡A moverse amigos!*"

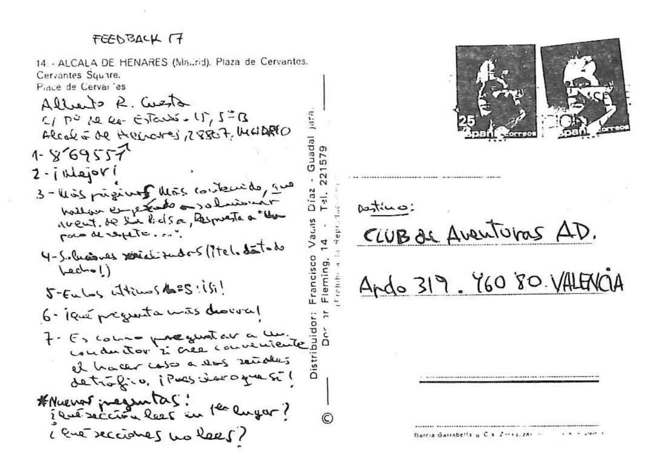
Os recuerdo que podéis sugerir nuevas preguntas en cualquier momento.

## CUESTIONES DEL FEEDBACK 19

1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0 = horrible, 10 = perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior? ¿Por qué?
3.- ¿Qué te ha gustado más? ¿Por qué?
4.- ¿Y menos? ¿Por qué?
5.- ¿Crees que el CAAD necesita ampliar su alcance hacia nuevos campos?

## SUGERENCIAS

- Cambio del nombre de la sección por el de **PERRESTRROIKKA**, que según *Fco. Javier Moreno Muñoz* suena mejor.



# ANUNCIOS

- Busco direcciones de casas o de particulares que me puedan vender originales juegos de rol para PC como *BARD'S TALE, EYE OF THE BEHOLDER, DUNGEON MASTER* o *KULT*. Escribir a:

*Javier Pérez Gusano*
C/ Marqués de la Valdavia, 7
28012 MADRID

- Soy algo novato en las aventuras y el rol, y me gustaría cartearme con algunos socios que dominen el tema, para conocer a más gente y estar en contacto.

*José María Beltrán*
C/ De Arriba, 15
Oropesa del Mar (CASTELLON)

- Si dominas el **PAW**, has realizado alguna aventura con él, y quieres pertenecer a un grupo de venta de aventuras por correo con fanzine propio, escribe a:

*Carlos A. Paramio Danta San José Artesano*
Avd. Italia, 9, 6º H
11205 - Algeciras (CADIZ)

- Busco socio que quiera vendermе las versiones de Spectrum de *Zipi y Zape* y *Bloodwych*. Originales preferiblemente, que también incluyan instrucciones completas. Para información, llamar al (947) 12 05 54 o escribir a:

*Luis Guillermo del Corral Mazorra*
C/ Progreso, 38
09560 - Espinosa de los Monteros (BURGOS)

- Estoy buscando todo tipo de aventuras conversacionales en español para Spectrum 128. Si tienes aventuras que vender, yo te las compro. Mándame tu lista a:

*José Ramón Martínez Sanabria*
Coop. Santa Corona, 24, 2º B
16400 Tarancón (CUENCA)

- Quisiera contactar con los aventureros del **CAAD**, preferiblemente si tienen un Commodore 64, aunque no es imprescindible. Escribir a:

*Liliana Fernández*
C/ Belgrano, 829
(1708) Morón - Buenos Aires (ARGENTINA)

# PUNTOS DE DISTRIBUCION DEL CAAD

De nuevo os hago saber los puntos de España donde podéis adquirir los número de **CAAD** según se publiquen.

*VALENCIA*

**VALHALLA**
Pedro III el Grande, 13

**KRYPTON COMICS**
Matías Perelló, 25-B

**FUTURAMA**
Guillén de Castro, 53

**LUDOMANOS**
Castellón, 13

**LIBRERIA SORIANO**
G.V. Fdo El Católico, 60

*ZARAGOZA*

**COMICS TAJ MAHAL**
Juan Pablo Bonet, 20

**JUEGOS LUDO Z**
Avd. Goya, 72 (Pje. comercial)

**INFORMATICA JAVIER MAINAR**
Liñán, 2

*SEVILLA*

**DIBUJOS ANIMADOS**
Cuesta del Rosario, 16 C

*MADRID*

**ARTE 9**
Hermosilla, 143
Cruz, 37

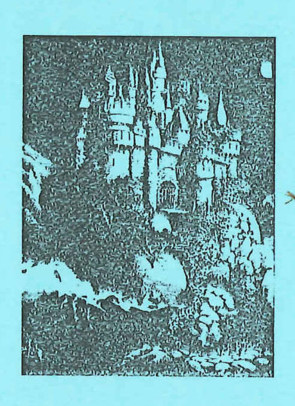
*ALBACETE*

**COMIC-ROL**
Octavio Cuartero, 25 bajo

# Y EN EL PROXIMO CAAD...

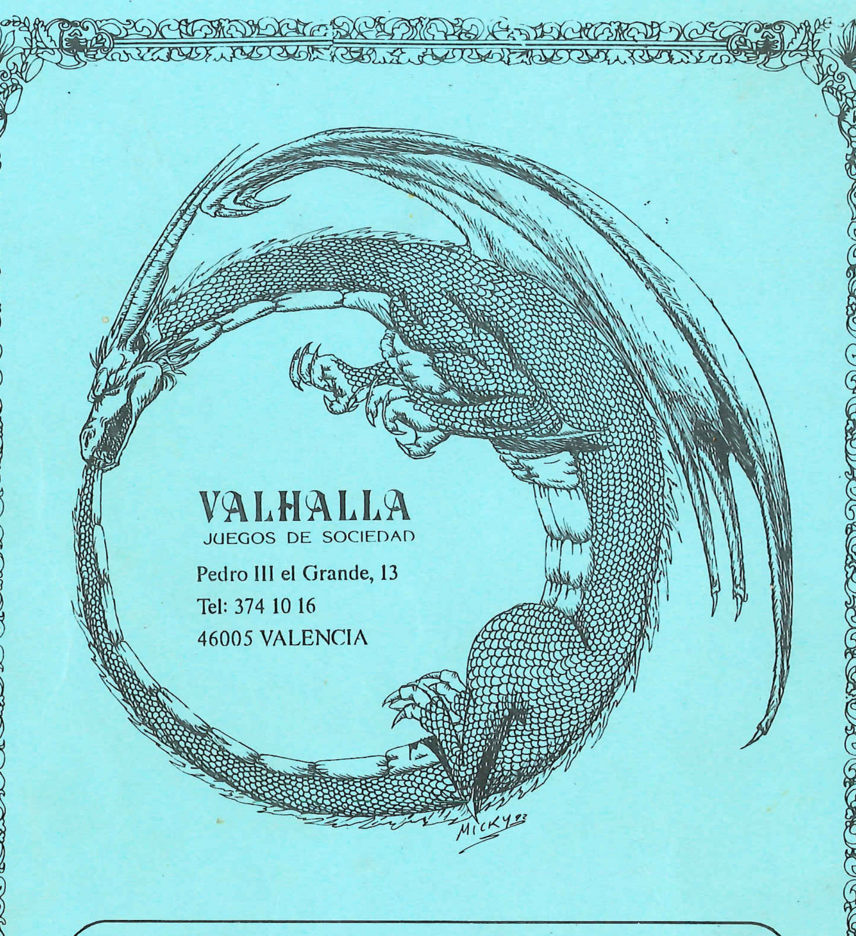


- Comentario del JPC ***Supers*** por Correo.
- En la sección de Libro-juegos se analizarán las principales series.
- Comparativa de las tres aventuras con tema del Oeste: ***El Forastero***, ***Johnny Vayna*** y ***Sheriff***. Gracias a los refinados chicos de *Peñazo Soft*.
- ¡Ahora sí! *Samudio* nos hará un extenso reportaje sobre la obra de ***Asimov***.
- Comentario de ***Los Elfos de Maroland***, ***El Desierto de Katar*** y ***El Cruzado***.



- Excelente noticia para los socios del **CAAD** sobre la distribución del ***SINTAC***...
- Comentario de los RPG ***Hero Quest*** y ***Heroes of the Lance***.
- Análisis del parser ***Game Scape*** para PC.
- Muchas cosas más, junto a nuestras secciones habituales.

# ¿HASTA PRONTO?




JUEGOS DE ROL
WARGAMES / TEMATICOS / SOCIEDAD
FIGURAS DE PLOMO
TALLER DE PINTURA, PARTIDAS SEMANALES,
CAMPAÑAS, TORNEOS, ETC...
¡¡ EXTENSO SURTIDO EN FIGURAS DE INGLATERRA
CITADEL; RAL PARTHA
SERVIMOS PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA